Blue Sky

ソラトロボ Solatorobo それからCODAへ

完全設定資料集

電子版 Vol.1-1

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

BLUE SKY

ソラトロボ

Solatorobo

それからCODAへ

完全設定資料集

電子版 Vol.1-1

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

C'est ainsi que le hasard les réunit... Du moins, c'est ce qu'ils croyaient.
Car le temps allait révéler que leur rencontre était prédestinée.

二人がこの時、出会った――
その本当の意味を知るのは
もっと、ずっと後のことでした――

CONTENTS

003 MC メインキャスト Main-Cast

093 SC サブキャスト Sub-Cast

100 ID アイテムデザイン Item-Designs

102 CD クリーチャーデザイン Creature-Designs

114 SD ステージデザイン Stage-Designs

156 EI エンディングイラスト Ending-Illustrations

158 SI スペシャルイラストレーション Special-Illustrations

161 WG ワールドガイド World-Guide

199 LN ロストナンバーズ Lost-Numbers

216 RD ラフドローイング Rough-Drawings

275 SB ストーリーボード Story-Boards

287 BB バックボーン Back-Bone

298 HN 松山 洋による3万文字手記「Solatorobo それからCODAへ」全記録 Vol. 1 Hiroshi-Note

User's Guide

本誌に記載されているキャプションについては、原則的に「資料内容／資料種類／制作者」の順序で記載しています。

設定資料の種類略号一覧

CH キャラクターデザイン（ラフや小物含む）
BG イメージボード（背景美術）
I イラスト（ゲーム用絵素材やラフ）
PI パブリシティイラストレーション
SB 絵コンテ
MID モーションイラストデモ用素材

電子版Vol.1-1　電子版Vol.1-2　電子版Vol.1-3

メインキャスト

Main-Cast

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

レッド・サハラン

004

ダハーカ

022

ダハーカフライヤーモード

026

ダハーカアングラーモード

028

レッド・サハラン
（トランス/トランス・アップ）

032

エル・メリゼ

040

ショコラ・ジェラート

046

アスモデウス

054

ベルーガ・ダミアン

060

サラマンデル

064

オペラ・クランツ

068

ティアマト

071

カルア・ナパージュ

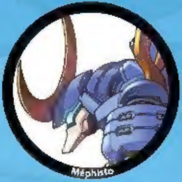
074

オーバーメフィスト

077

グレン・ザッハー

081

メフィスト


084

ブルーノ・ドンドルマ

087

メルヴェーユ・ミリオン

090

レッド全身｜PI｜Nobuteru Yuki

Red savarin

最後の最後に笑ってりゃオレたちの勝ち、だろ？

Tant que ça se finit bien, c'est ce qui compte ! Pas vrai ?

レッド全身 | PI | WAKA

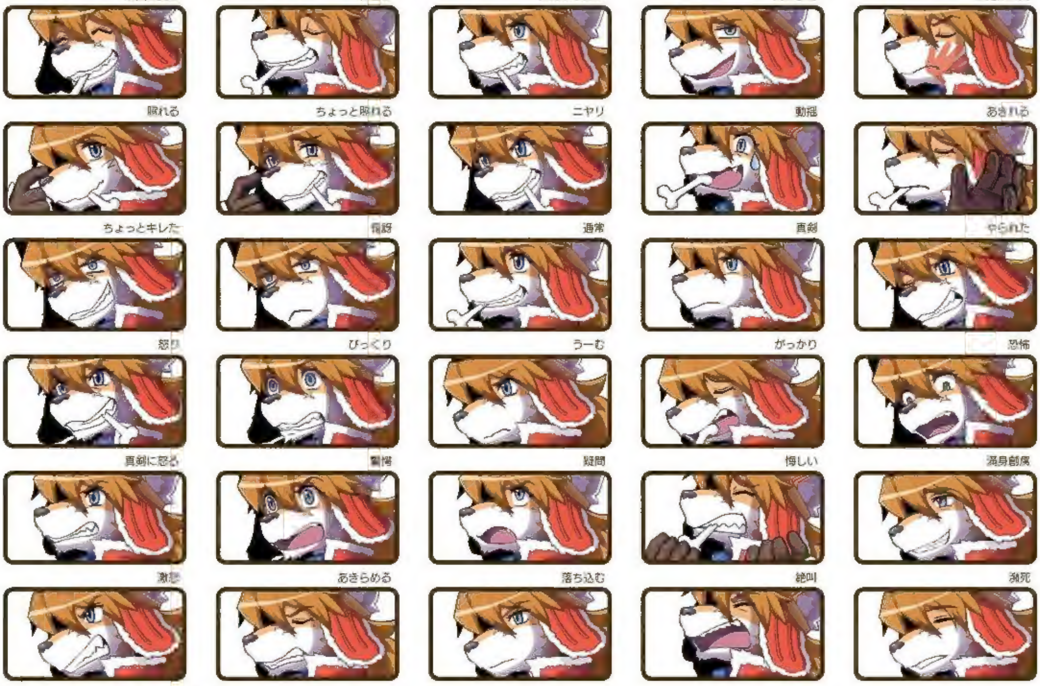
Red Savarin

レッド・サハラン

種族 イヌヒト/ハイブリッド　犬種 雑種　性別 男　身長 140cm　年齢 17歳　CV 柿原 徹也

今作における主人公。
愛機のダハーカ、しっかり者の義妹ショコラとともに、ソロのハンターとして生計を立てている。
典型的な熱血漢で言葉遣いも荒っぽいが、根は素直で優しく面倒見のいいガキ大将タイプ。
物語中において人間に変身する"トランス"という能力に目覚める。9年前、ダハーカと一緒にいるところを孤児院に拾われたが、本人には拾われる以前の記憶がなく、なぜダハーカと一緒だったのかもわからない。
その出生を含め、彼の正体は謎に包まれている。だが、本人はまったく気にしていない。

Red Savarin



顔グラフィックデザイン | | | Yukie Kaneyama

カットイン | | | Yukie Kaneyama

カットイン | | | Yukie Kaneyama

立ち絵グラフィックデザイン | | | Mamesuke

レッド全身デザイン原案｜CH｜WAKA

決定稿にほぼ近いデザイン原案。
腕の下からのぞかせるケーブルは、レッドの体内で電流が発生するという設定のため。決定稿では、このケーブルは描かれていない。

レッドのカラーバリエーション｜CH｜WAKA

レッドのカラーを決めるために作られたもの。
空をイメージするもの、ハンターをイメージしたものなど16パターンものカラーバリエーションが考えられた。

Red Savarin

Red Savarin
Costume Design

Front

レッド設定｜CH｜WAKA

Rear

Cap

Emblem

Jacket / Rear

Boots

Jacket

A

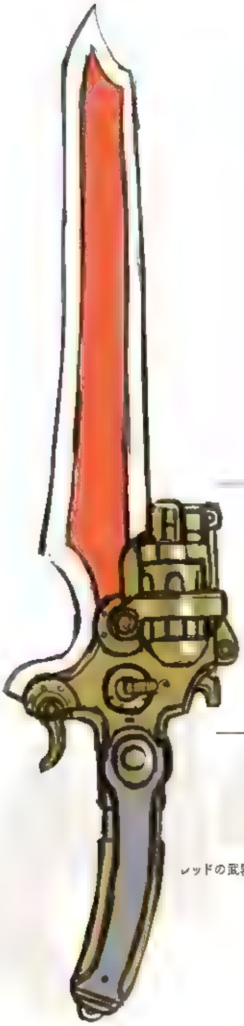
B

A｜等身パターン（4 等身）｜CH｜WAKA

B｜等身パターン（3 等身）｜CH｜WAKA

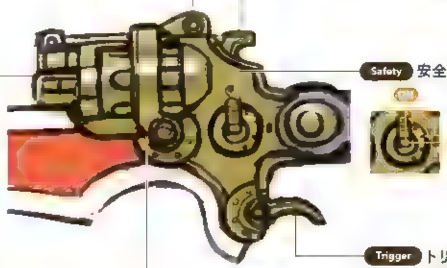
左の画像はレッドのキャラクターデザインを行っている際に制作された等身バリエーション。レッドがこの作品の基準となるため、作品イメージの方向性や小さな子どもたちが親しみを持てる頭身バランスが模索された。

Weapon
レッドの武器



レッドの武器デザイン　CH　WAKA

Weapon Design



シリンダー

ごく普通のリボルバー拳銃と似たような構造だが、弾丸は装填せず、電流を射出して敵を吹き飛ばす。連射によるシリンダーの過熱を防ぐために一度射出を行う度に回転する。

シリンダーを覆うフレーム

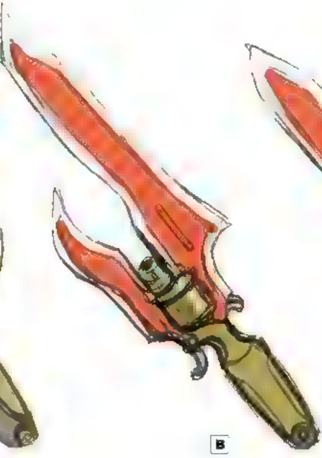
弾丸を装填しないので、シリンダー部分を取り外せなくするためのもの。

レッドの武器設定 | CH　WAKA

一見、剣とも銃とも見てとれるレッドの武器。レッドの体内で発生した電流を打ち放つことができる。敵を倒すことはできないが、わずかな時間、麻痺させることができる。開発初期には、直接この武器で敵と戦う姿もイメージされていた。

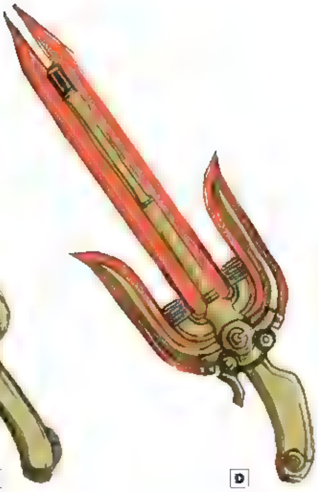
レッドの武器使用イメージ画 | CH　WAKA

A



B

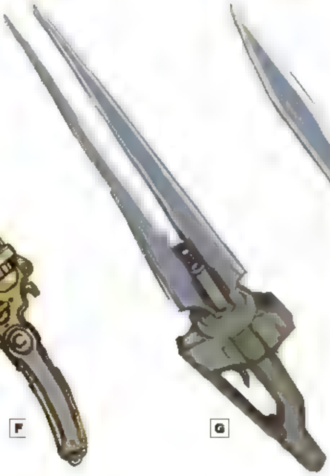
C



D

E

F



G

H

J

I

剣と銃が一体化しているというデザインは統一されているが、刃の形状は様々。鋭利な形の刃が多く描かれている。電線をめぐらせたり、刃に電気をためるなど、電気を意識したデザインも考えられていた。

P10

- **A** レッドの武器初期デザイン
- **B** 二又の刃デザイン案
- **C** 握り手のあるシンプルな案
- **D** 電線が剣全体に張り巡らされた形状案
- **E** 柄部分が鋭利に装飾された案
- **F** 決定稿に近いが柄の部分に違いが見られる
- **G** 兵器のイメージが強い武骨なデザイン案
- **H** 銃口部分に鳥の装飾がされた案
- **I** Gの武器使用イメージ画
- **J** Gの武器の射撃イメージラフ

CH　WAKA

P11

- **K** Hをボリュームアップした案とその可変イメージ
- **L** Kの派生デザイン案
- **M** Kの武器の射撃イメージ画
- **N** レッドがMの武器を装着した姿
- **O** 別角度から見たKの武器の射撃イメージラフ
- **P** Kの武器での斬撃イメージラフ
- **Q** Kの武器の別カラーデザイン案
- **R** Qの派生デザイン案
- **S** レッドがQの武器を装着した姿

CH　WAKA

L
K
M
O
N
P
S
Q

イベントシーンを彩るMID（モーションイラストデモ）とは?

本作では、特別なイベントシーンにおいて「モーションイラストデモ（MID）」という表現方法が使用されている。本来は静止画であるイラストを躍動的に演出する手法で、イラスト（2D）をパーツごとにポリゴン（3D）に貼り付けて動かしている。そのため、ここに掲載されたようなMID用の素材が多数存在する。

C

D

A 初期シナリオに存在した
写真を破るシーンのもの

B ゴールデンロアでの
レッドの復活シーン

C Bの表情素材（目を閉じる）

D Bの表情素材（目を開ける）

E スピノーでのレッドの後ろ姿

F スピノーでのレッドと
クーバースの面々
MID　WAKA, Yukie Kaneyama

G 初期シナリオに存在した
ベルーガにメダリオンを渡すシーン
I　WAKA

H ヒンデンブルグでの
エル救出シーン
MID　WAKA, Yuko Matsuno

A

B

E

F

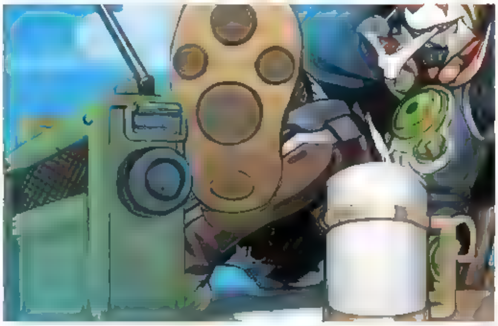
G

H

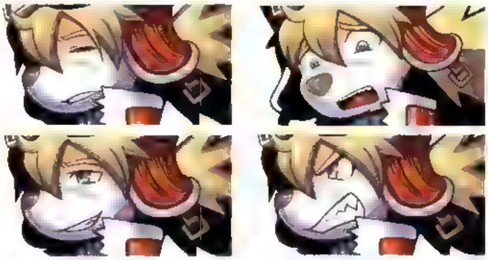
J

I

L



M



N

O

P

K

I トランス演出時　MID | WAKA, Yukie Kaneyama

J | Iの表情素材(目を閉じる)　| | WAKA, Yukie Kaneyama

K 初期シナリオに存在したレッドとエルが寄り添うシーン　| WAKA

L オープニングシーンの初期デザイン素材 | MID　WAKA, Yuko Matsuno

M | オープニングシーンの初期デザイン素材 | MID　WAKA, Yuko Matsuno

N | 顔グラフィック初期デザイン　| | WAKA, Yukie Kaneyama

O | カットイン初期デザイン　| | WAKA

P | サモエドでのカットイン初期デザイン　| | WAKA

Red Savarin

B

C

A

D

顔の大きな傷が印象的なレッド。レッドの胸に包まれている幼いエルの表情から、彼が頼もしい存在であったことがうかがえる。このエルとレッドの結びつきは開発初期の頃から変わらないコンセプトだった。

A | レッド全身初期デザイン

B | A の表情イメージラフ

C | 大きな傷がはっきり見える表情ラフ

D | レッドとエルの初期デザイン

| I WAKA

E

F

G

頭には頭巾、やんちゃな印象のレッド。決定稿のレッドと比べると、かわいらしい印象が特徴のデザイン。Eのデザインでは右腕と上半身(心肺器官)は失われており、クリステル+機械で補っているという設定が存在した。

E | 頭巾姿のレッド全身初期デザイン

F | Eのデザインのカラーバリエーション

G | 鎧をまとった騎士のような姿の初期デザイン

| CH | WAKA

Red Savarin

頭身が高くやや大人っぽいレッド。
決定稿のように雑種犬だけではなくオオカミをモデルにしたものも多い。
大きくあけた胸元から出た胸毛がワイルドな印象を与える。襟などにデザインされているギザギザは、刃をイメージしたもの。シンプルで、気ままなハンターの雰囲気が出ている。

A 赤い髪の初期デザイン

B オオカミをモデルにした初期デザイン案

C Bの派生デザイン案

D キザな決めポーズが印象的なデザイン

E 赤と白が均等に配色された服装案

F かなり派手な服装でまとめられた案

G , Fのカラーバリエーション

H 旅人のような雰囲気を持った初期デザイン案

I Hのカラーバリエーション

| CH　WAKA

A

B

C

D
G
F
H
E
I

A

C

D

F

E

B

カラーリングをはじめ、決定稿とはずいぶんと違う雰囲気。後ろへ長く伸びた髪は、スピード感と力強さを感じさせる。大きなベルトのデザインが印象的だ。

A 勢いのある髪型の初期デザイン

B Aのカラーバリエーション

C Aの表情イメージラフ

D 頭部から角が生えている珍しい初期デザイン

E ハリネズミのように尖った髪型の初期デザイン

F 、Eの表情イメージラフ

CH | WAKA

G

H

I

気ままなハンターというキャラクターとしての方向性はこの時点で決定している。DやG案のように、角や翼をもった"キメラ"タイプのデザインも考えられていた。

G　翼を生やした初期デザイン案

H　タイトな服装と短髪の軽快な雰囲気の案

I　体中をベルトで装飾された初期デザイン

J　Hの派生デザイン

K　やや幼い印象のデザイン

L　赤いコンセプトカラーを強く出した案

CH｜WAKA

J

K

L

Red Savarin

B

C

ヒトタイプのレッド。獣タイプと比べると頭身がかなり高めに描かれている。角や耳が生えた半獣のようなデザインも考えられていた。服装は獣の頃の服のデザインをアレンジしている。

A | 赤いコートのような服装のヒト系初期デザイン

B | Aのデザインのゴーグルを外した表情

C | Aのカラーバリエーション

D | 尻尾のある半獣人系初期デザイン

E | 白基調の服装の半獣人系初期デザイン

F | 角と大きな耳が特徴の半獣人系初期デザイン

G | 小さな角が生えたデザイン案

H | Aの派生案

| CHIWAKA

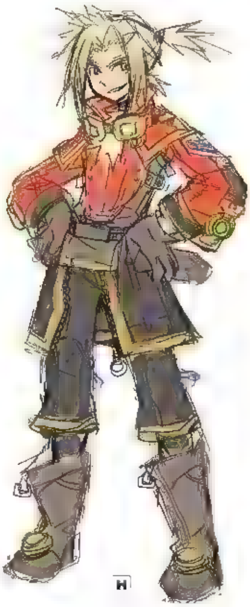
A

D

E

F

G



H

感情の高ぶりに比例して高電圧の電流を発生させる設定が考えられていた。太く長いケーブルがキャラクター性を深く印象づけている。TPのデザインの胸のパーツからのびるケーブルはこのデザインからの名残りだ。

I　体の殆どがサイボーグ化しているヒト系初期デザイン

J　青白い電流を発生させているヒト系デザイン案

K　Jの派生案で半獣人系のデザイン案

L　Kのデザインで赤い電流を発生させているイメージ

CH | WAKA

ダハーカ全身 PI | Yoshitaka Taniguchi

DAHAK

Robot | DAHAK

ダハーカ

2.3m 6.4m

レッドの愛機。正式名称は「DAHAK-AZ103(ダハーカアジゼロスリー)」。一般的なロボと比較すると小型の部類に入るが、その性能は他を上回る。強靭かつ器用な2本の腕で戦い、内蔵火器は無いが、パーツの交換により、フライヤーモードとアングラーモードに換装可能。

Catch

Throw back

Flap

Front

Above

Side

Askew Rear

Rear

Trolley ride

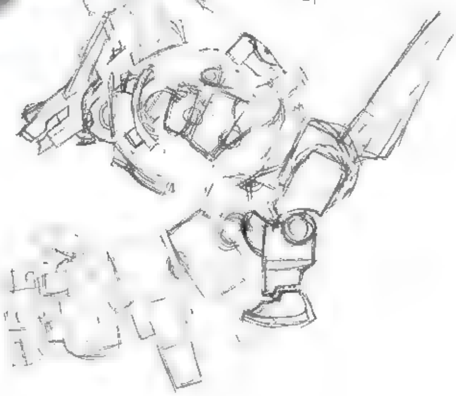
DAHAK

A

B

左図のようにレッドが実際にダハーカに搭乗した姿が描かれたイメージラフも描かれている。ちなみにAZ シリーズのロボはハイブリッドとして特殊な能力を有する者のみにしか動かす事ができない。例えばダハーカの場合は、搭乗者レッドの増幅された生体電気信号で絶えず通信を行わなければダハーカのCPUが起動しない。

C



A | ダハーカ全身線画 PI | Yoshitaka Taniguchi

B | レッドがダハーカに搭乗したイメージラフ PI | Yoshitaka Taniguchi

C | ダハーカの側面デザインラフ CH | WAKA

D | レッド搭乗時のダハーカの初期デザイン案 CH | WAKA

E | Dの別デザイン案 | CH | WAKA

D

E

DAHAK MODE VOL

フライヤーモード全身 | PI | Yoshitaka Taniguchi

Robot | DAHAK MODE VOL

ダハーカフライヤーモード

2.3m 7m

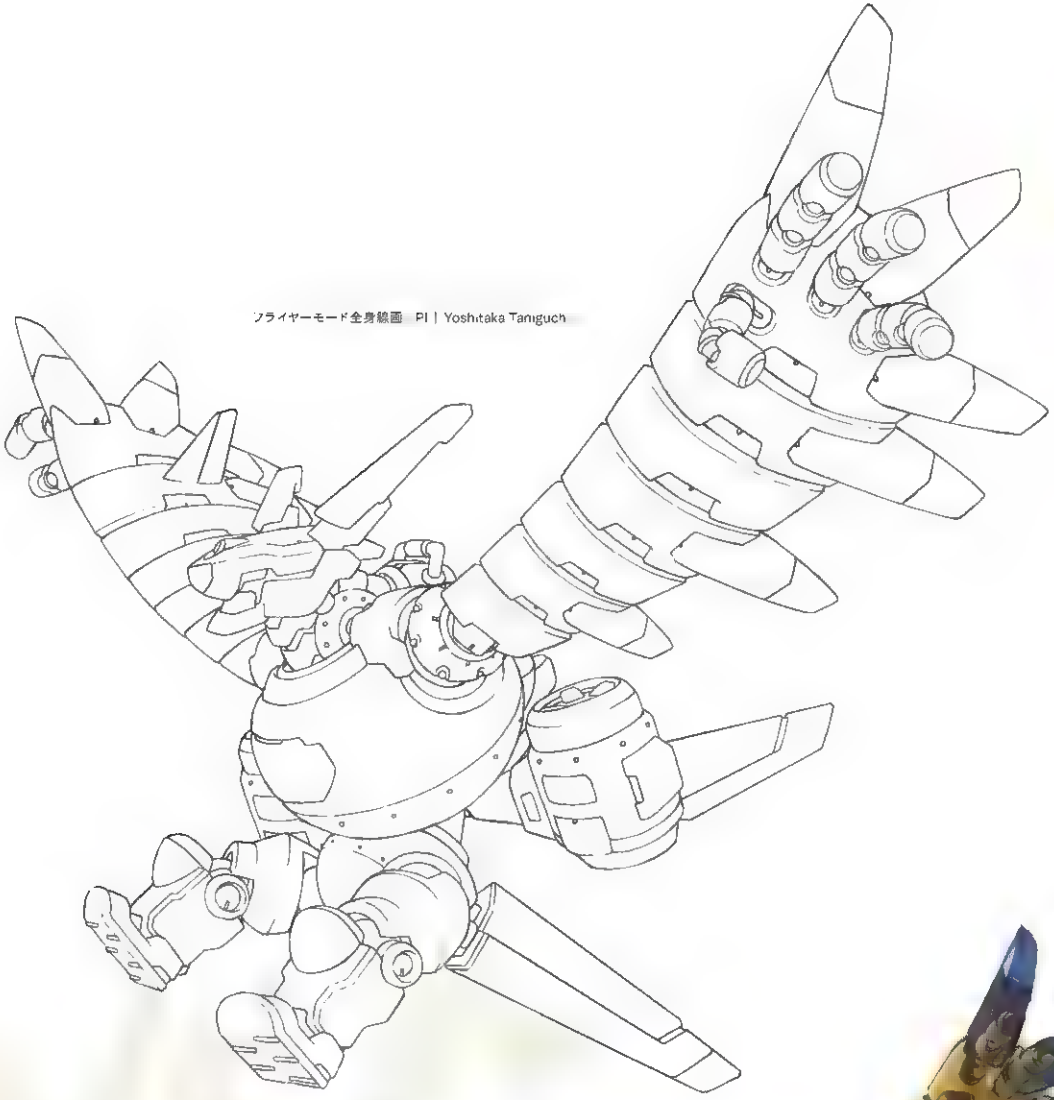
ダハーカの飛行形態。

腕部が翼を模した形状のものに換装され、腰部にも推進用ジェットブースターが追加される。燃料を瞬間的に多く消費し、急加速することもできる。

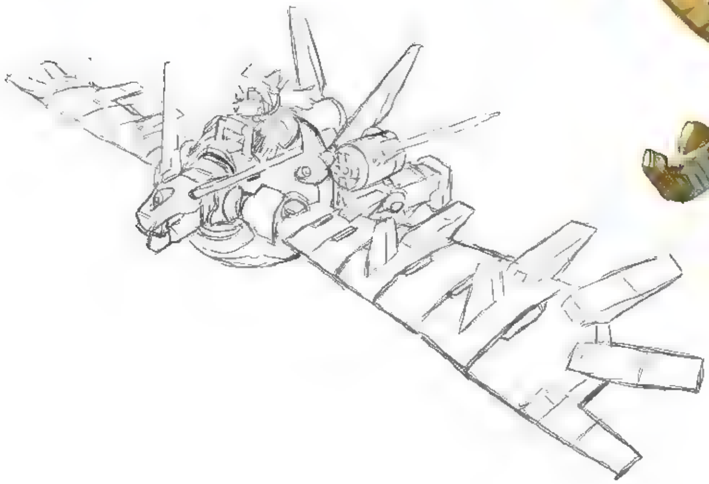
Side

Askew Rear

フライヤーモード全身線画　PI | Yoshitaka Taniguch



飛行イメ　ジラフ　CH　WAKA



全身デザインパターン　　, Yoshitaka Tan guchi

DAHAK MODE PECHE

アングラーモード全身 | Pl Yoshitaka Taniguchi

Robot | DAHAK MODE PECHE

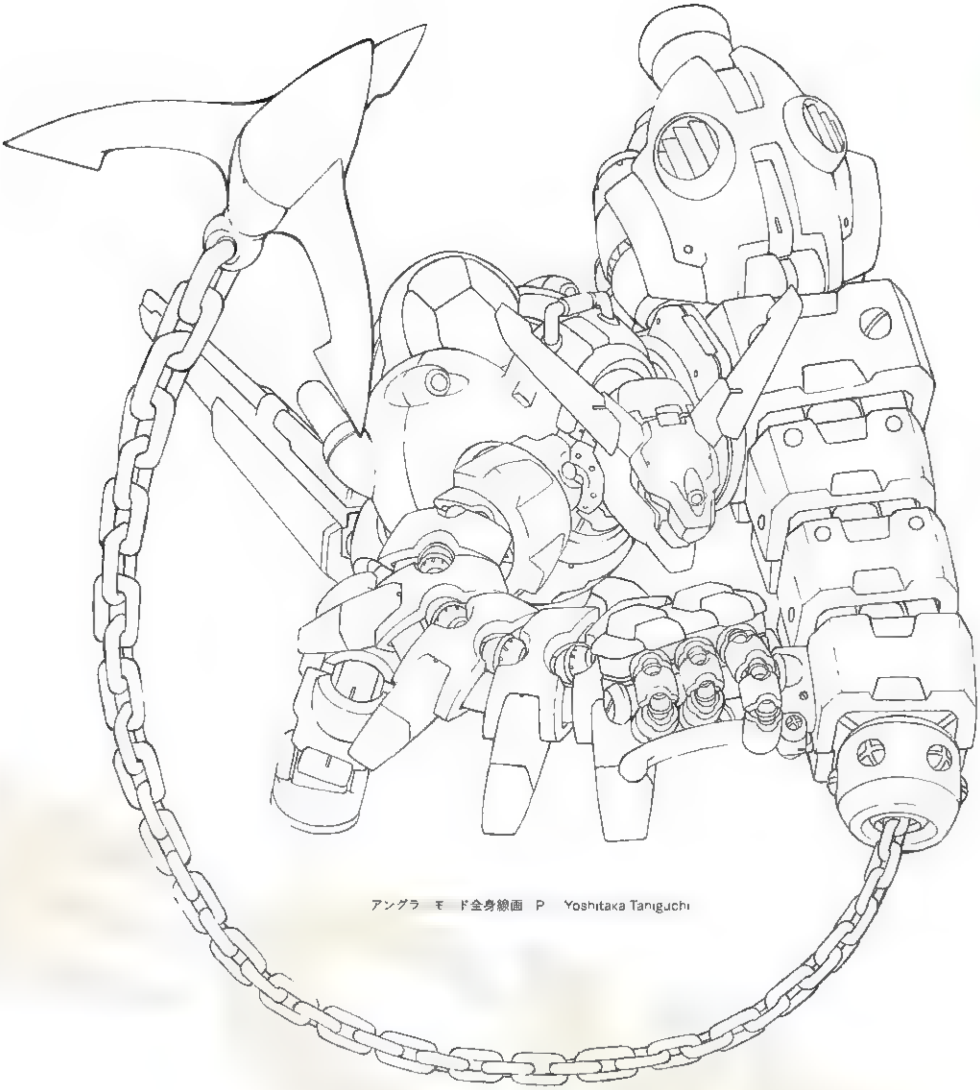
ダハーカアングラーモード

2.4m 4.7m ※左腕は構造上広がらないため、左腕の幅で測定

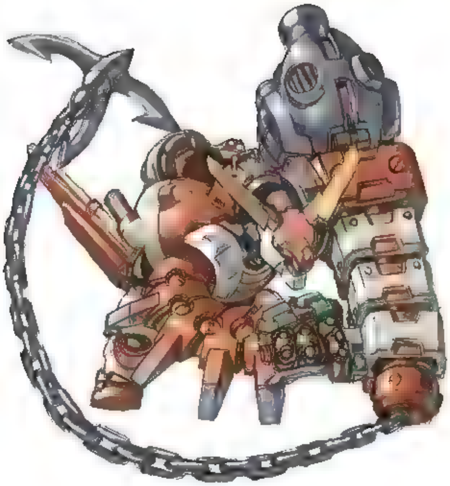
ダハーカの戦艦つり形態。
左腕部を、「モリ」が射出できる特殊なものに換装している。
左腕後部には「モリ」を獲物に当てた後、鎖を巻き上げるためのモーターリールと、足裏には地面に固定するためのスパイクも装備。

Above

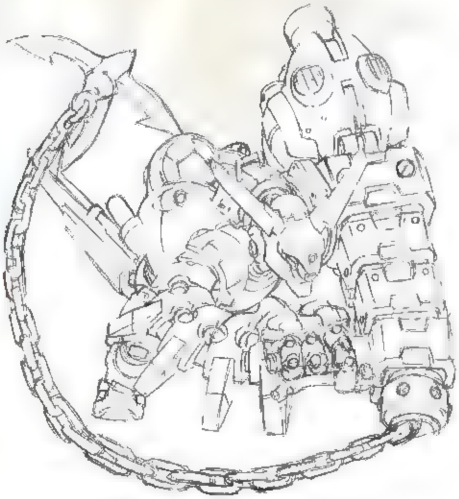
Askew Rear



アングラ モ ド全身線画 P Yoshitaka Taniguchi



全身デザインパターン I Yoshitaka Taniguch



全身デザインパターン線画 I I Yosh taka Tan guchi

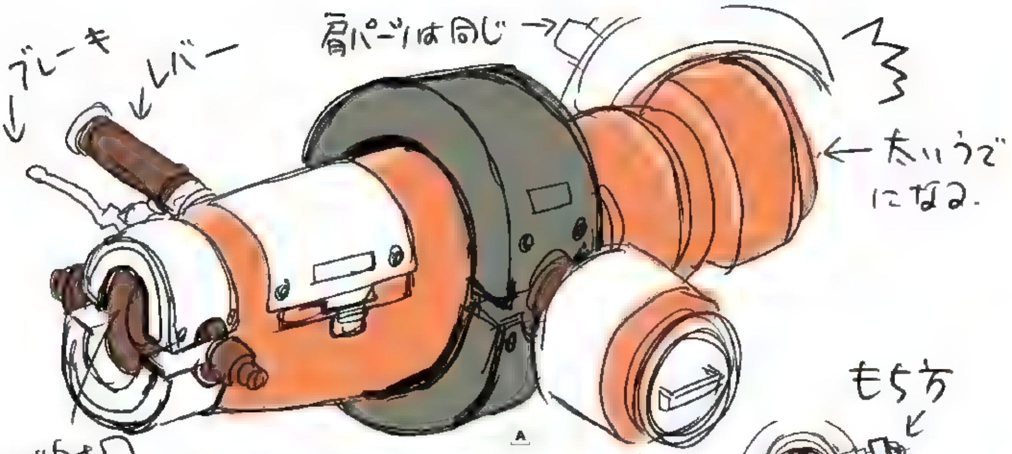
DAHAK MODE PECHE

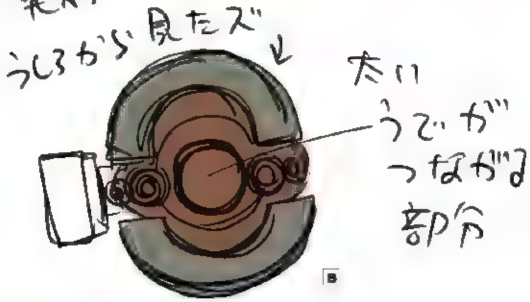
アングラーモード左腕正面デザインラフ | CH Inumaru

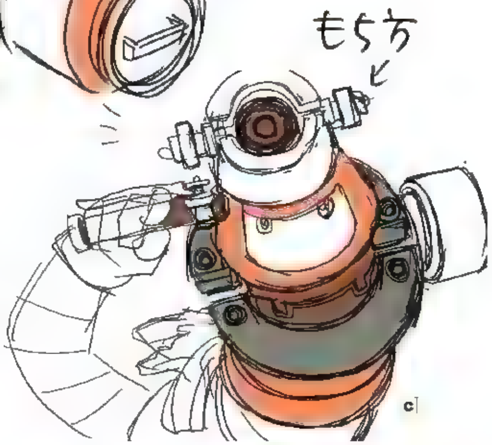
ここに掲載されているのはアングラーモードの初期設定資料群。重量感たっぷりのデザインで全体的なフォルムは決定稿と変わらない印象がはじめから意識されているのが分かる。この時点では機体カラーは決定稿のようなブルーでは考えられていなかった。

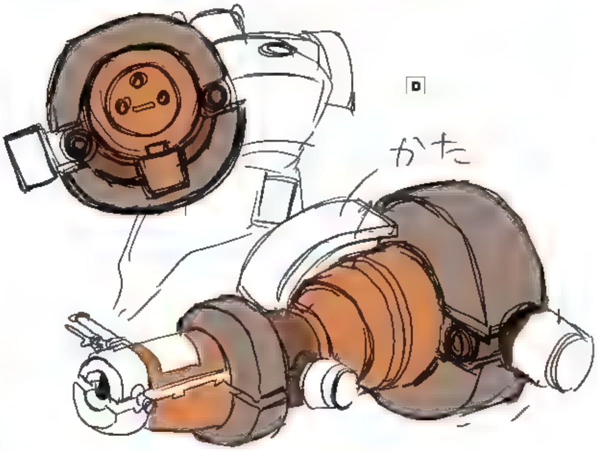
アングラーモード左腕背面デザインラフ | CH | Inumaru

アングラーモード左腕側面デザインラフ | CH Inumaru

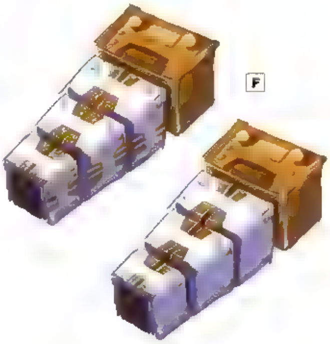








G


F

A | アングラ　モ　ド左腕部分の初期デザイン

B | Aの背面部分ラフ

C | Aの左腕デザインでの構えイメージラフ

D | 左腕部分の別デザイン案

E アングラーモードのダハーカ初期デザイン案

F 左腕部先端のデザインパターン

G | 左腕部先端の装飾イメージ

| CH | Inumaru

トランスレッド全身 P | Nobuteru Yuki

トランス・アップ全身 | Pl　Nobuteru Yuki

Red Savarin (Transe)

レッド・サハラン トランス

イヌヒト/ハイブリッド　男　Unknown

17歳　柿原 徹也

突如目覚めたトランスという謎の能力によって、レッドがイヌヒトとは異なる"人間"のような姿に変身した状態。変身中はイヌヒトの姿の時にくらべ、身体能力が高まっている。

しかし、レッド本人は"力の強化"程度の認識しかなく、メルヴェーユに教えられるまでトランスという能力名も知らなかった。

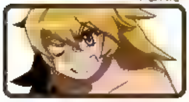
また、戦闘時にはトランスの能力のひとつであるナノメタル変形機能を使用してダハーカを分解し、体にまとうように再構成することで、すべての能力が大幅に上昇、凄まじいパワーを発揮する。

トランスレッド全身　PI　WAKA

笑い

真剣

やられた



暴走

怯える

顔グラフィックデザイン　|　Yukie Kaneyama

立ち絵グラフィックデザイン | |　Mamesuke

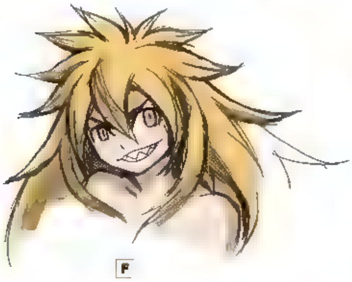
A

B

C

D

E



F

G

H

A トランスレッド全身デザインパターン

B 紋様初期デザイン

C 紋様発光イメージ

D 紋様出現時のイメージ

E トランスレッド表情イメージ

F 表情イメージ(笑顔)

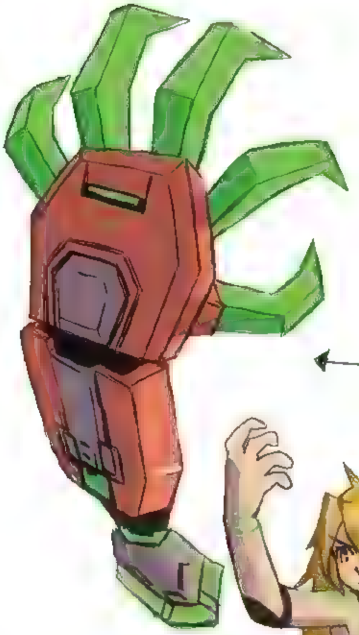
G 表情イメージ(苦痛)

H 表情イメージ(叫び)

CH | WAKA

トランス・アップレッド全身デザイン設定 CH WAKA

トランス時にダハーカを再構成して纏ったレッドの設定が描かれたイメージラフ。各部位の動きやパーツの構成などが詳しく描かれている。



ダハーカを武器化したトランス・アップレッド案｜CH｜WAKA

右図はトランス・アップしたレッドの右腕に、武器化したダハーカが装着されているデザイン。ダハーカを身にまとうような姿の決定稿のイメージからは、大きく印象の異なるデザイン案。右腕の先端にはダハーカの頭部らしき形状も見られる。

B

A

C

D

イヌヒトの姿から人間のような姿へとトランスする変化のイメージも含めて多数描かれている。

A 服を着たままの初期トランスイメージ

B Aのデザインの表情イメージ

C トランス・アップ中のイメージ

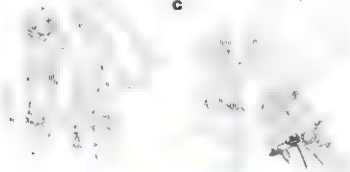
D 発光しながら上着が分解する様子を描いたラフ

CH WAKA

A

B

C



D

A トランス初期デザイン素材 MID | WAKA, Yukie Kaneyama

B 顔グラフィック初期デザイン | I WAKA, Yukie Kaneyama

C レッド首絞めシーンイメージラフ

D レッド首絞めシーンイメージカラーラフ

| Inumaru

E 初期デザイン素材(エルの首を絞める)

F | 初期デザイン素材(パワーセルガン破壊)

G 初期デザイン素材(パワーセルガン構え)

MID | WAKA, Yukie Kaneyama

H 初期デザイン素材(パワーセルガン発射)

| WAKA, Yukie Kaneyama

F

G

E

H

エル全身　Pl　Nobuteru Yuki

Elh Melizée

僕と契約して下さい。

Je veux passer un contrat avec toi.

エル全身　Pl｜WAKA

Elh Melizée

エル・メリゼ

種族 ネコヒト　猫種 アメリカンショートヘア　性別 女　身長 130cm　年齢 外見上 14歳(実年齢 314歳)　CV 後藤 沙緒里

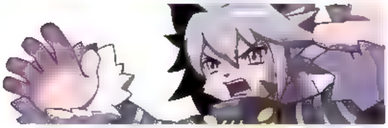
本作におけるヒロイン。
一見少年のように見えるがネコヒトの少女である。クーパースからメダリオンを取り返すためヒンデンブルグに潜入中だったが、ラーレス復活時の事故で気を失っていたところをレッドに救われた。
常に冷静な態度を崩さず、時折辛辣な物言いを(特にレッドに向けて)するため、冷たい印象を与えてしまう。強がっているが、ムシが苦手。
代々ティタノマキナを封印する役割を担ってきた「契約者の一族」の末裔であり、レッドを利用して復活したティタノマキナ「ラーレス」を封印しようとするが……。

Elh Melizée

A

B

C



D

E

F

A 顔グラフィックデザイン

B カットイン(呪術使用)

C カットイン(アメノフエを吹く)

D カットイン(オハシラの儀)

E カットイン(パワーセルガン発射)

I Yuk e Kaneyama

F 立ち絵グラフィックデザイン , Mamesuke

H

G

I

G　エル全身デザイン原案
H　Gの表情イメージ
I　Gの背面デザイン
J　装飾の多い初期デザイン
K　かなり幼く描かれた初期デザイン
L　Kの派生デザイン案
M　Kの派生デザイン案
N　少年の姿で描かれた初期デザイン案
CH | WAKA

J

K

N

なんと、開発初期に描かれたK～N案のデザインの段階ではエルの性別は男であり、小さな体に似合わず、かなりの大食らいという設定が存在していた。
どこかさみしげな雰囲気は決定稿にも受け継がれている。幼い姿で描かれたエルが身に纏っているぶかぶかのシャツはレッドのもの。

L

M

A | 初期デザイン素材(眠るエル)

B | 初期デザイン素材(ノノ使用時)

MID　WAKA

C | 初期デザイン素材(後ろ姿)

MID　Yukie Kaneyama

D | 初期デザイン素材(おじぎ)

E | 初期デザイン素材(倒れる)

F 初期デザイン素材(再会)

| 1　WAKA

B

C

D

E

F

シャワーシーンのエルが笑顔なのは、驚いた表情を作成した際、印象が異ならないようにするためのガイドとして笑顔のエルが使用されていた為。もちろんゲーム中のシャワーシーンに笑顔のエルは登場しない。

H

G

I

J

G　初期デザイン素材（シャワーシーン）

H｜Gの制作用ガイドイラスト

I　初期デザイン素材（エアデール）

MID　Yukie Kaneyama

J　初期デザイン素材（オハシラの儀）

I　WAKA

ショコラ全身 | Pl Nobuteru Yuki

Chocolat Gelato

お兄ちゃんなら大丈夫だよ。

Ne vous inquiétez pas ! C'est de Red qu'on parle !

ショコラ全身　Pl | WAKA

Chocolat Gelato

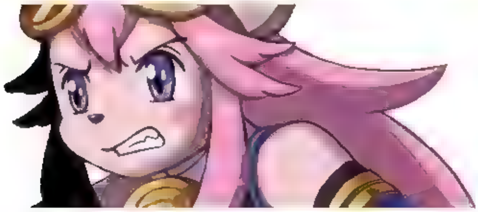
ショコラ・ジェラート

イヌヒト　犬種 ポメラニアン　女　120cm　13歳　CV 阿澄 佳奈

レッドの義妹のイヌヒトの少女。孤児院時代からレッドと共に育ち、かなりの世話焼き。
常に通信でレッドの行動を補佐してくれる、優秀なナビゲーターでもある。
金銭に関しては非常に細かく、厳しい。レッドの金銭感覚がいい加減なため、必然的にそうなった。
メカ好きで、飛行艇アスモデウスの操縦も一級品。4歳の頃から操縦しているため9年のキャリアがある。
緊急時には非常に荒っぽい操縦もこなす。できた妹である。

Chocolat Gelato

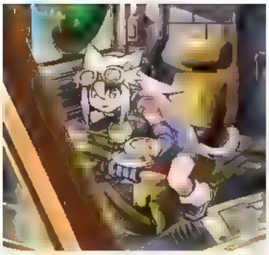
顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama



カットイン | Yukie Kaneyama

立ち絵グラフィックデザイン | Mamesuke

A



B

A ショコラ全身デザイン原案

CH｜WAKA

B 初期デザイン素材（操縦するショコラ）

MID　WAKA

C A の背面デザイン

D 等身パターン（4 等身）

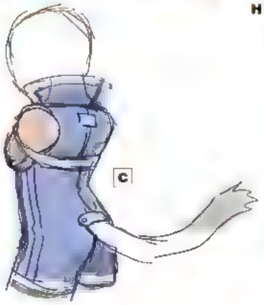
E 等身パターン（6 等身）

F 民族衣装のような初期デザイン

G 決定稿よりも大人びた雰囲気のデザイン

H G の派生デザイン案

CH　WAKA



C

E

D

バリエーション豊富にデザインされたショコラ。ここで掲載された設定画のように、なんと開発初期にはネコヒトで描かれていた時期も存在していた。

F

G

H

Chocolat Gelato

A

B

C

D

ショコラは開発当初、物語のヒロインだった時期（エルが男の子という設定だった）もあり、デザインにはかなり力が注がれていた。シナリオに応じてネコヒトやヒト系（当時はヒトヒトと呼ばれていた）などの幅広いバリエーションで描かれたデザインが多数存在する。左右に垂らした横髪と、長い髪の毛は決定稿でも健在。

A | セクシーな衣装に身を包んだヒト系初期デザイン

B | スカートが長いAの派生案

C | Aのカラーバリエーション（赤）

D | Aのカラーバリエーション（紫）

E | ピンと生えた長い耳が特徴の半獣人系デザイン

F | ヒトの姿のE派生案

G | 踊り子のような軽装デザイン案

CH | WAKA

E

G

F

H ピンクのスーツを着た初期デザイン案

I | Hの派生案だが珍しい冷たい表情のデザイン

J 長い耳の初期デザイン案

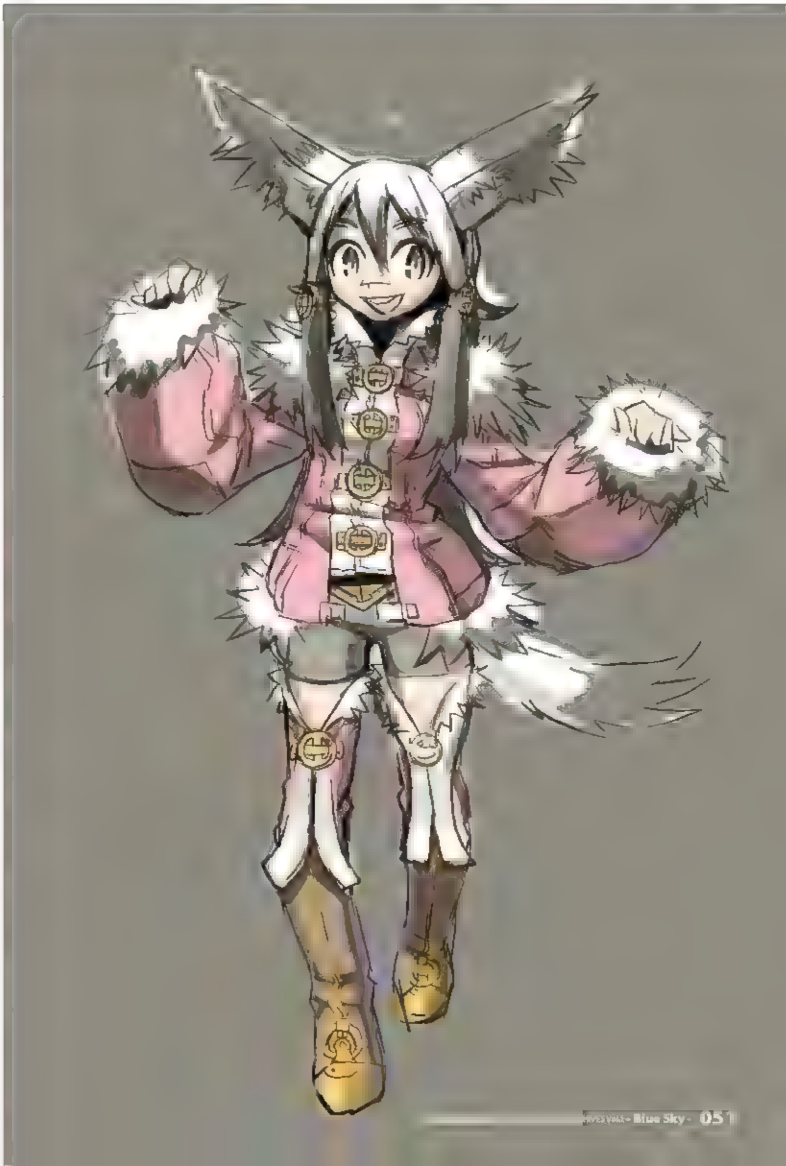
K たれ耳の初期デザイン案

L 露出が多めのJの派生案

M Jの派生案

N フェネックをモチーフにした初期デザイン

CH | WAKA



Chocolat Gelato

A

B

開発途中で一度収束したデザイン。
初期のシナリオでは女性スパイという設定だったため、銃を持った戦闘時のイメージも描かれている。
また、このデザインの段階のショコラにはアスモデウスとは異なる搭乗機体が存在していた。
(詳しくは本誌 200P 参照)

A タイトな印象のスーツの初期デザイン

B 服装の調整がされた A の派生案

C 銃を構えた勇ましい印象のデザイン

D C の派生デザイン案

CH　WAKA

C

D

E

F G H I

J K

決定稿とは最も雰囲気が異なっている時期のイヌヒトのショコラデザイン。大きく胸元をあけたセクシーな服装でやや強気な性格のキャラクターとして描かれている。ちなみに犬丸がデザインしたＬ案の強烈なデザインは本作のエグゼクティブディレクターの松山から「ただのヘンタイやん'」と言われ大不評であった。

M

L

N

E オレンジの髪の初期デザイン
F 露出の多いＥの派生案
G 太ももにベルトを巻いた案
H ロングヘアーバージョン
I | Ｈの派生案
J ボルゾイをモチーフにした騎士のような姿の案
K Ｊの派生案
CH　WAKA
L 黒いスーツを着た初期デザイン案
M 別アプローチでデザインした案
N Ｍの派生案
CH | Inumaru

Asmodeus

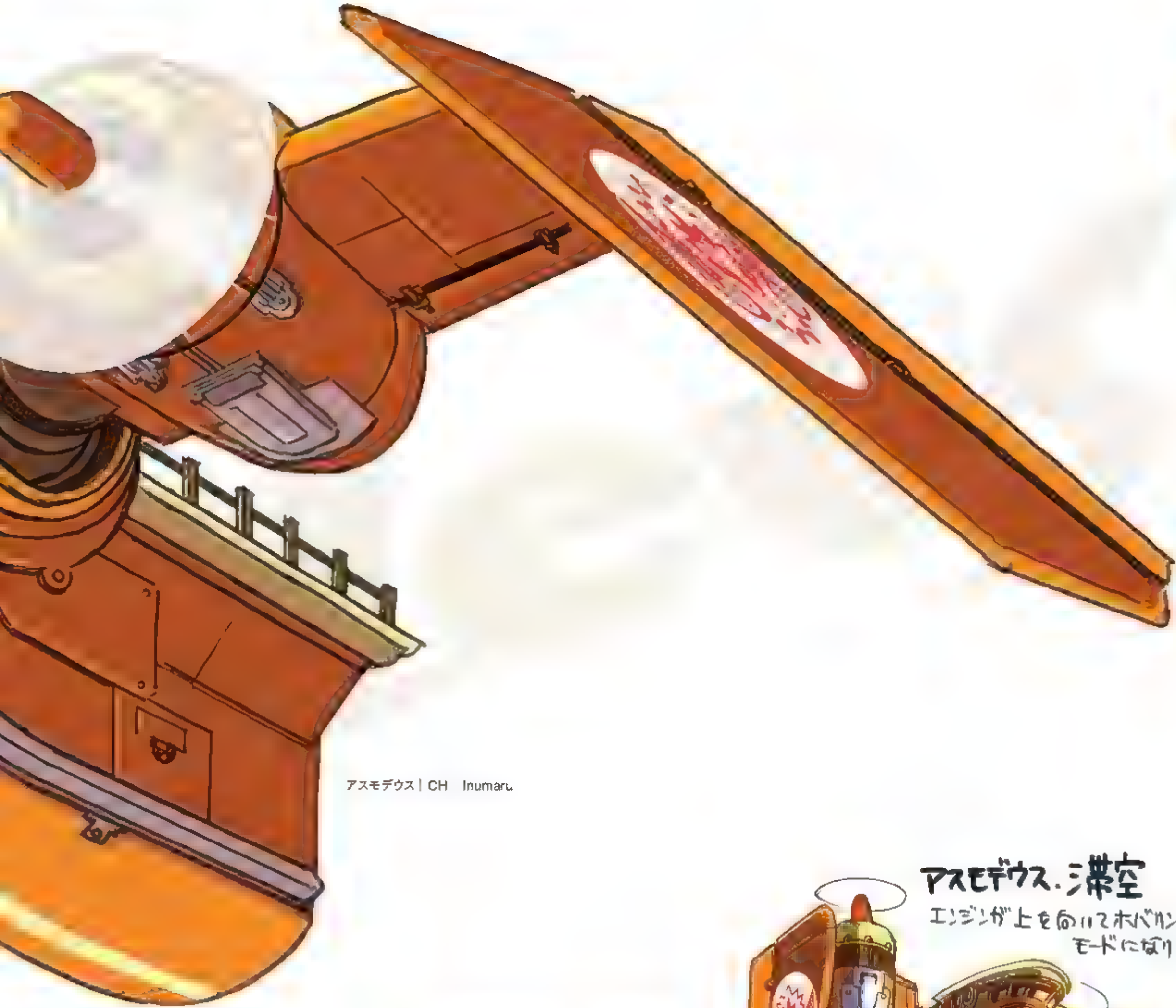
NAVIRE VOLANT　Asmodeus

アスモデウス

全長 14.53m　全幅 20.32m（主翼最大展開時）　全高 7.87m

レッドの飛行艇。レッドとショコラの家も兼ねている。
飛行状態に応じて主翼が変形し、ショコラの操縦技術と相まって飛行艇としては破格の運動性を発揮する。
アスモデウスの内部は大きく分けて「ブリッジ」、「居住区」、「格納庫」の３ブロックに分かれる。居住区は２人が普通に生活できる家具が一通りそろっており、レッドとショコラはここで生活している。シャワー室も完備しているため、広くはないが快適に過ごせる。

Rear



アスモデウス | CH　Inumaru

アスモデウス全身デザインパターン設定 | CH　Inumaru

Asmodeus

A | ゲーム中素材（デッキ）

B | ゲーム中素材ラフ（デッキ）

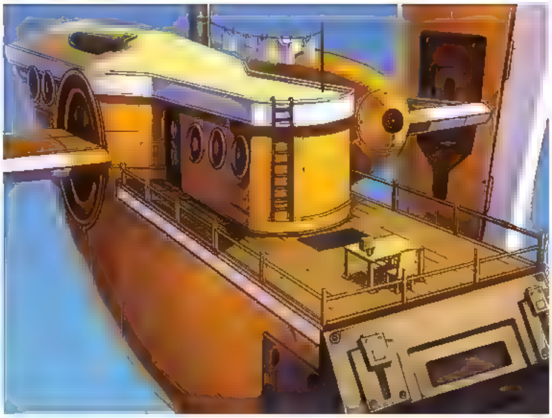
C | ゲーム中素材（居住区）

D | ゲーム中素材（ブリッジ）

E | ゲーム中素材（シャワー室前）

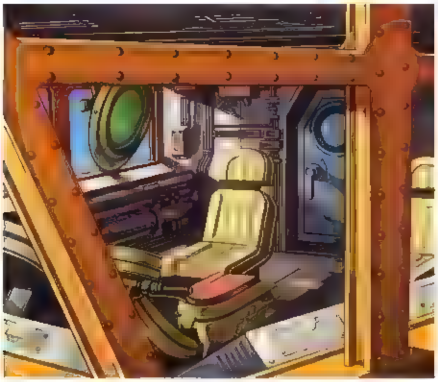
| Inumaru, Yuko Matsuno

B

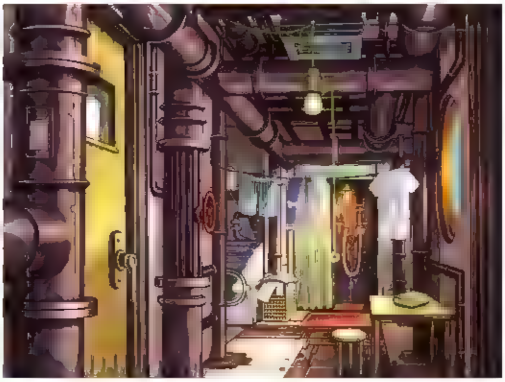


A

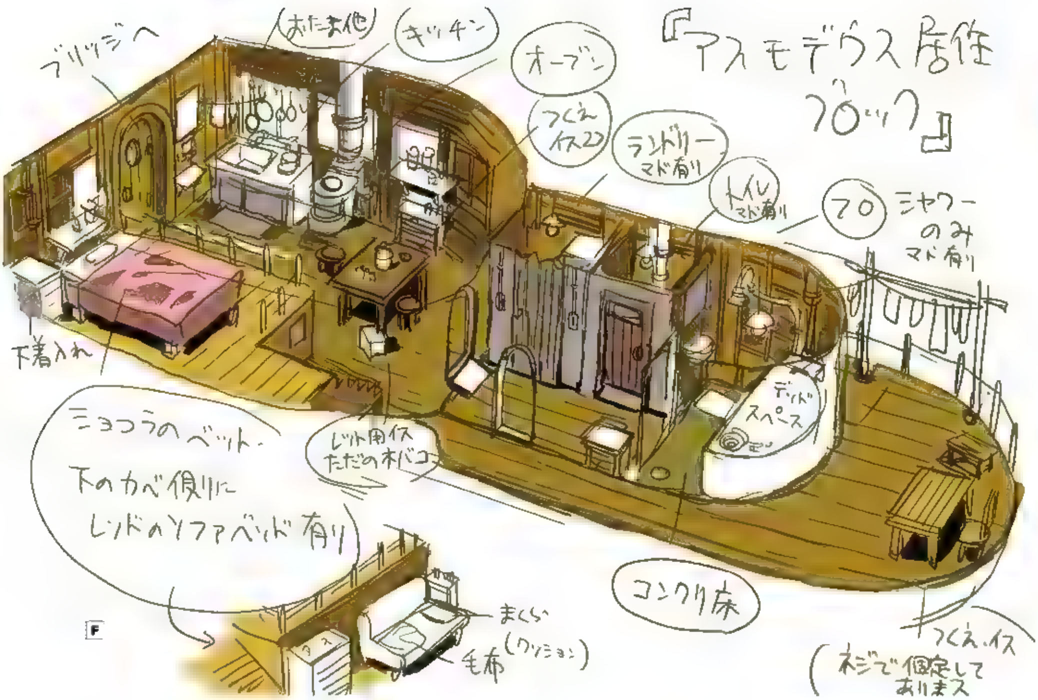
C



D

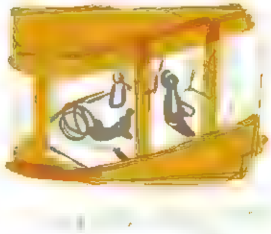


E



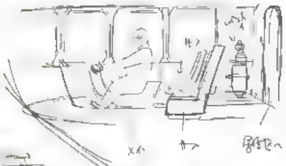
F

G

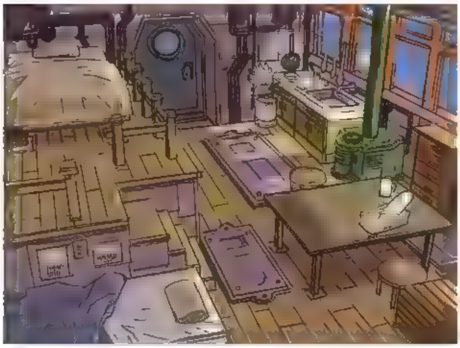


H

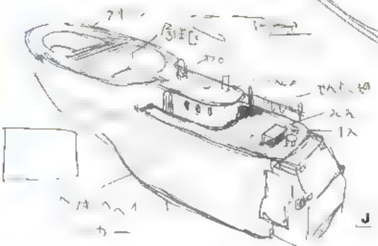
F 居住区設定ラフ
G コックピット初期デザイン
H ブリッジ初期デザイン
I ブリッジ構造初期デザイン
J 船内構造初期デザイン
K 居住区初期デザイン
| Inumaru



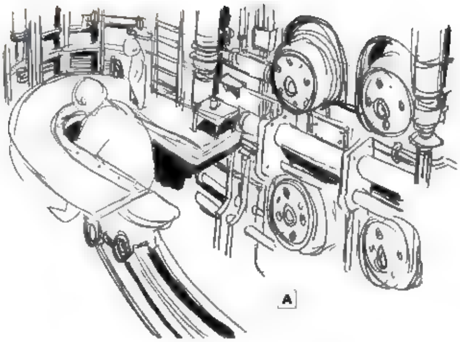
I



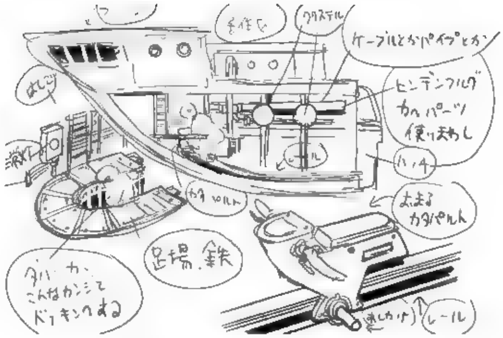
K



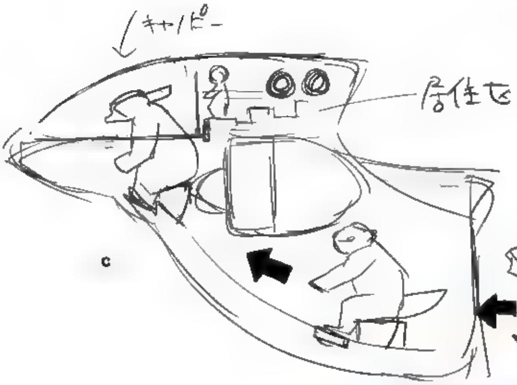
J



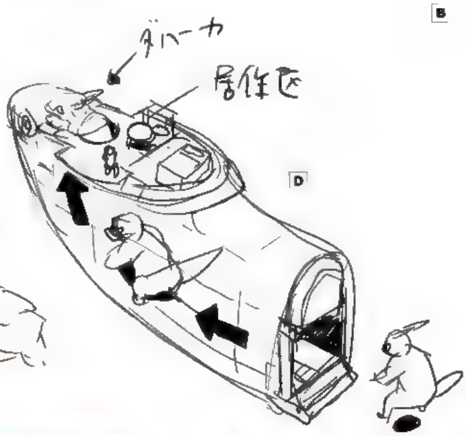
A



B



C



D

開発初期アスモデウスはかなり小型な船だったため、上図のような、ダハーカの収納に関する設定画が多く描かれている。ダハーカを回収した後の流れも描かれており興味深い。

A | ダハーカをブリッジに収納した初期イメージラフ

B | 側面から見たダハーカの初期収納イメージラフ

C | Bよりも小型なアスモデウスへの収納イメージラフ

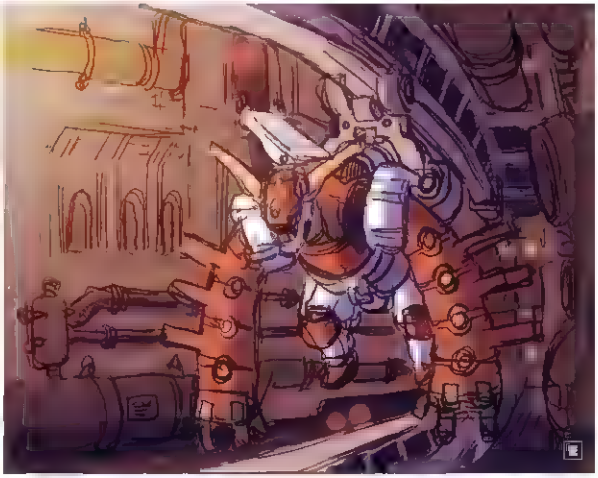
D | Cの別角度から見たイメージラフ

E | ダハーカの収納時の移動イメージラフ

F | 居住区の初期デザイン

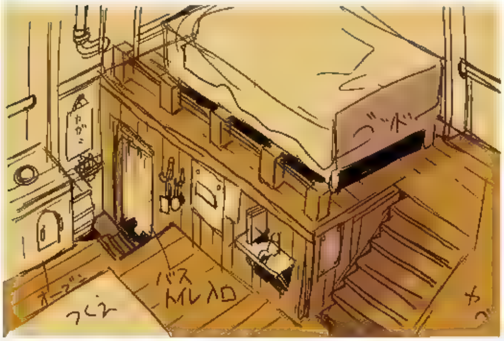
G | 居住区全体の初期デザイン

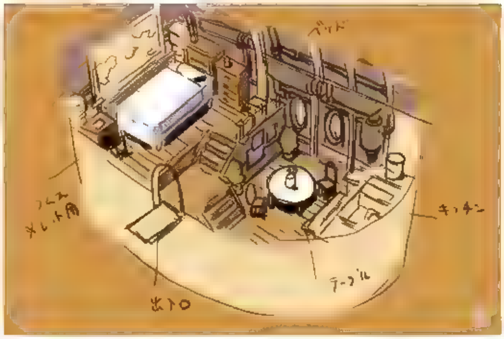
| I | Inumaru



E

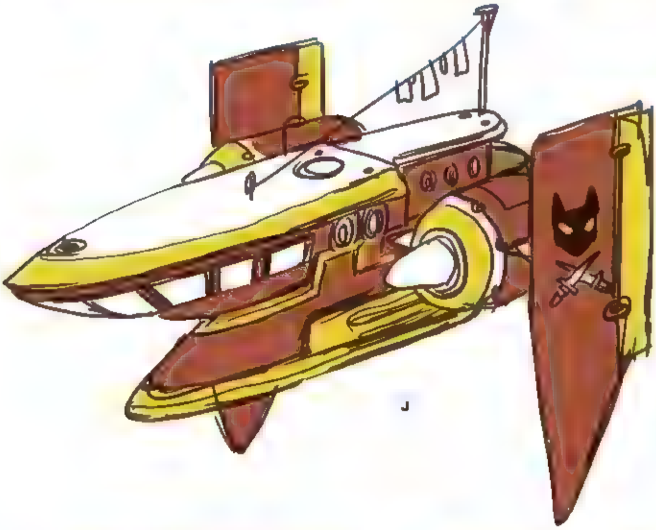
F



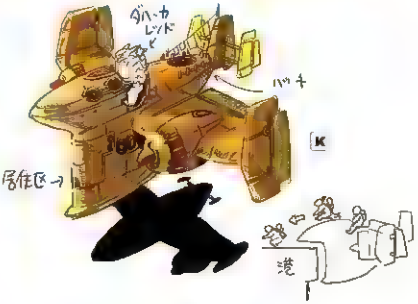


H

I



J

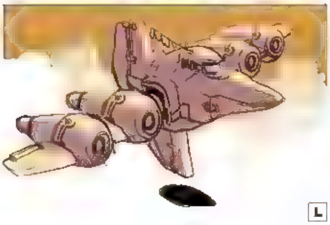


K

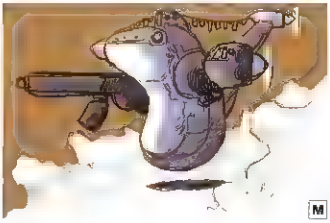
アスモデウスのデザインコンセプトは「家」。ずんぐりとしたフォルムは、移動スピードよりものんびりとした生活を重視したような印象を受ける。甲板から見える洗濯物が船での生活感を感じさせる。「もっとあったかい家みたいな船」をイメージして描き起こしたのがN案の完全家型のアスモデウス。当然ながらこの案は没になったが、犬丸のセンスと勇気を見た瞬間であった。

- **H** 船首に大きな突起がある初期デザイン
- **I** 決定稿に近い初期デザイン
- **J** 各部のボリュームは異なるが決定稿に近い印象
- **K** 船体にダハーカが乗っている案
- **L** 飛行機らしいフォルムのデザイン案
- **M** 動物のようなフォルムのデザイン案
- **N** 完全な家形の初期デザイン
- **O** 開発初期の方向性の決定ラフ
- **P** 船体のバランスが模索された案

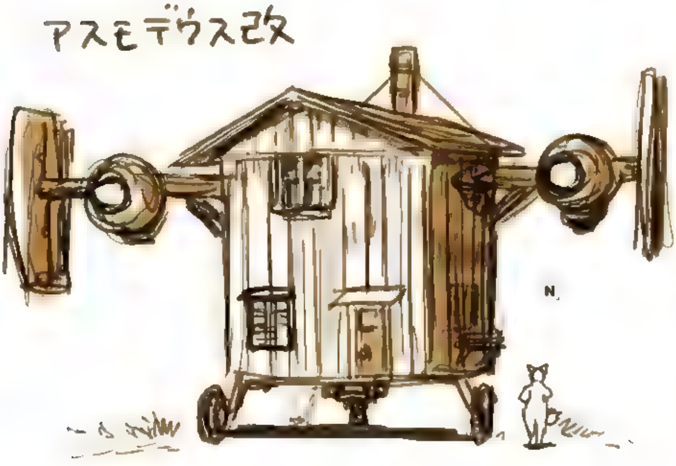
CH | Inumaru



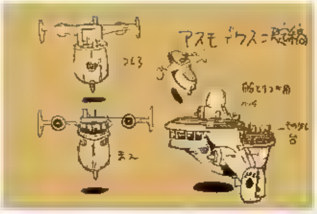
L



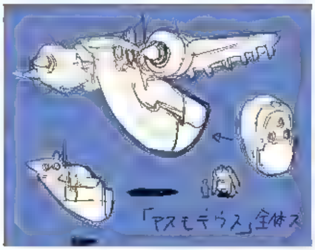
M



N



O



P

ベルーガ全身　Pl　Nobuteru Yuk

Béluga Damiens

3秒……
いのれ、風に……！

3 secondes..
Vent entends ma priere !

ベルーガ全身　PI　WAKA

Béluga Damiens

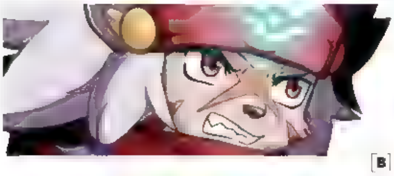
ベルーガ・ダミアン

ネコヒト　リンクス（ヨーロッパオオヤマネコ）　男　160cm
外見上 18 歳（実年齢 318 歳）　加藤木 賢志

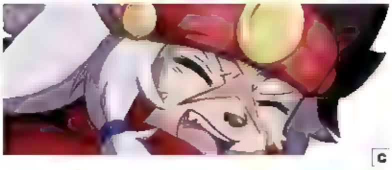
エルと同じくティタノマキナを封印する役割を担ってきた「契約者の一族」の末裔。
レッドとエルの行く先々に現れては彼らの邪魔をする。
クーバースと組んでティタノマキナ " ラーレス " を復活させようとしているが、その真意は不明である。
乗機はロボ「サラマンデル」と高速飛行艇「スメーグ」。

Béluga Damiens

A

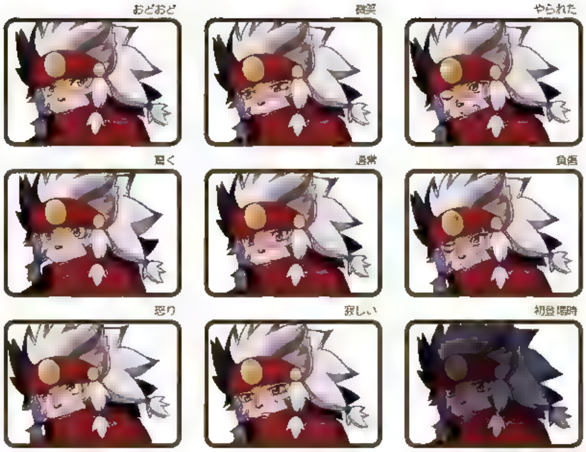


B



C

D



E

ここでは、ゲーム内で使用されたベルーガのグラフィックを公開。黒ずくめのベルーガの服装は、開拓時代のガンマンをイメージしてデザインされた。
また、無口なベルーガだが表情バリエーションの数は多く、メインキャラクターでは珍しい、ダメージを受けた表情なども作られている。

A | カットイン(呪術使用)
B | カットイン(呪術使用時パワー集中)
C | カットイン(呪術使用時ダメージ)
D | カットイン(レッドの復活に驚く)
E | 顔グラフィックデザイン
| | Yukie Kaneyama
F | 立ち絵グラフィックデザイン
| Mamesuke
G | ベルーガ全身デザイン原案
H | 初期顔グラフィック(通常)
I | 初期顔グラフィック(ダメージ)
J | 初期顔グラフィック(天然ボケ)
K | 初期顔グラフィック(怒り)
CH | WAKA
L | 初期デザイン素材(スピノーでの初登場シーン)
MID WAKA
M | 初期シナリオに存在したシーン
| | WAKA
N | パワーセルガン発射
MID WAKA
O | 初期シナリオに存在したシーン
P | 初期シナリオに存在したシーン
| | WAKA
Q | ベルーガ初期デザイン
R | Q の表情デザイン案
CH | WAKA

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

開発初期のベルーガ。顔の真ん中につけられた大きなキズは決定稿と同じだが、契約者としてのほほのペイントはない。この頃のベルーガが術師ではなかったことが見て取れる。爪には黄色が配色され、服のゴールドと髪のシルバーが高貴な雰囲気を漂わせている。

サラマンデル全身 P | Yoshitaka Taniguchi

Salamandre

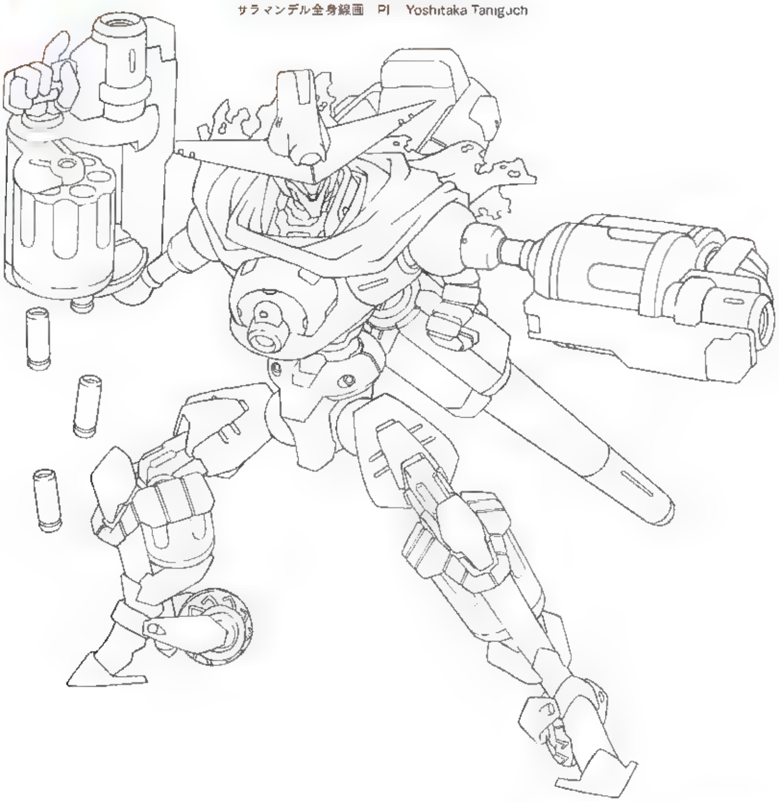
Robot　Salamandre

サラマンデル

3.6m　4m

ベルーガの愛機。正式名称は「Salamander//009(サラマンデル ダブルオーナイン)」。
固定武装として両腕にリボルバーキャノンを装備。
必殺武器は背面にあるロングバレルを胸部に接続して放つバスターキャノンである。
両脚のローラーを活かした一撃離脱の射撃戦を得意とする。

サラマンデル全身線画　PI　Yoshitaka Taniguchi



Salamandre

B

A

C

D

E

F

A サラマンデル全身デザイン原案

B 腕部シリンダ 設定

C 搭乗イメ ジラフ

D 長い耳のある初期デザイン

E 猛牛のような姿の初期デザイン

F Eの派生デザイン案

CH WAKA

G

SMERG

NAVIRE VOLANT | SMERG

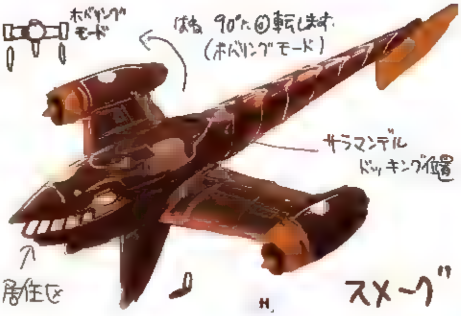
スメーグ

16.78m 全幅 15.98m 全高 3.07m

ベル　ガの高速飛行艇。

内装は必要最低限の生活が出来る設備があるブリッジの一部屋のみ。ベルーガが長年かけてカスタマイズしたものを、メルヴェーユがさらに改良。サラマンデルを搭載し、その両腕をそのまま砲台として利用できる。

Rear



H

G | スメーグ全身 | PI | Inumaru

H | スメーグ初期デザイン

I | Hの派生デザイン案

J サラマンデルとのドッキングイメージラフ

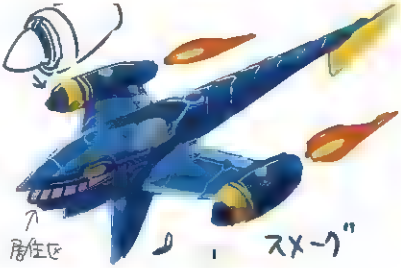
K 決定稿に近い初期デザイン

L | 鳥のイメージが強い初期デザイン

M Lの派生デザイン

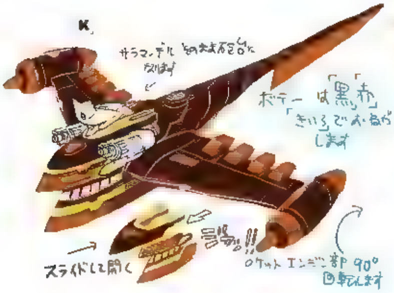
CH | Inumaru

J

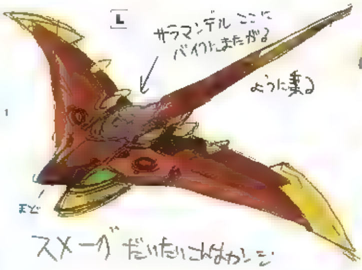


I

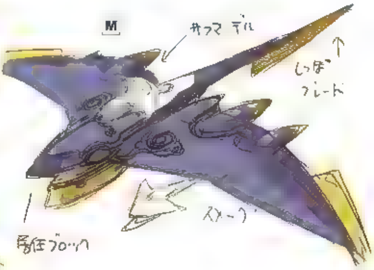
K



L



M



オペラ全身　PI　Nobuteru Yuki

Opéra Kranz

グレン！カルア！お仕事よォ〜♪

Gren! Calua! J'ai besoin d'un coup de main!

Opéra Kranz

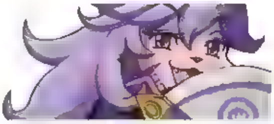
オペラ・クランツ

種族 ネコヒト　品種 ロシアンブルー　性別 女
身長 170cm　年齢 20歳　CV 柚木涼香

クーバースの精鋭部隊である特務室の室長。
20歳だが大人びて見える。常に楽観的で高飛車な性格をしており、少し間延びするお姉さま口調とも相まって非常にマイペースな印象を与える。
部下のカルアとグレンとは行動をともにすることが多い。
ブルーノの命令を受け暗躍しているが、手荒な真似や人道的に問題があるやり方には抵抗を感じている。
愛機であるティアマトというロボを所有しているが、職務上現場に出張ることは少なく、母艦のロイヤルエンヴィで艦長を務めていることのほうが多い。

オペラ全身　PI｜WAKA

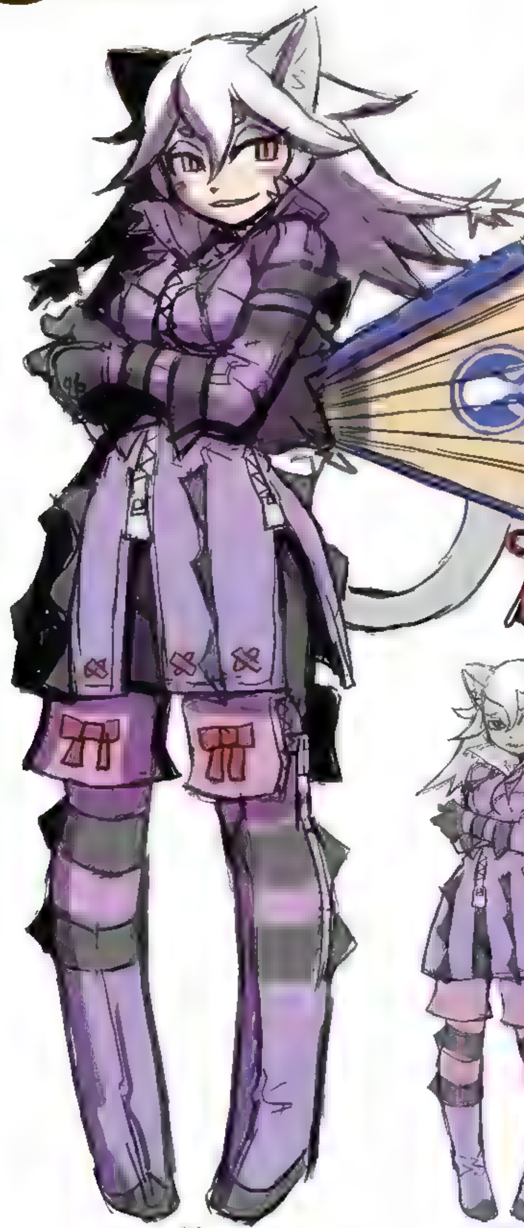
立ち絵グラフィックデザイン｜Mamesuke



カットイン｜Yukie Kaneyama

顔グラフィックデザイン｜Yukie Kaneyama

Opéra Krantz



B

C

D

A

F

E

G

A | オペラ全身デザイン原案 | CH WAKA

B | 顔グラフィック初期デザイン

| Yukie Kaneyama

C | 表情イメージ(笑い) | Yukie Kaneyama

D | 表情イメージ(怪訝) | Yukie Kaneyama

E | 凶悪な印象の初期デザイン CH WAKA

F | Eの派生デザイン案 CH | WAKA

G | オペラ、カルア、グレンの登場イメージ CH WAKA

ティアマト全身 | PI Yoshitaka Taniguchi

Tiamat

Robot | Tiamat

ティアマト

5.9m 5.5m

オペラの愛機。正式名称は「Tiamat-FL(ティアマト フェザーライト)」。
かなり大型のロボで、腹部に操縦席が設けられている。一般的なロボは背中に操縦席があるため
この形態は珍しい。
機動力や防御力が標準以下である代わりに遠距離からの攻撃力に優れており、機雷の散布や大出
力のビーム砲による殲滅戦を得意とする。派手好きなオペラの性格が反映されている。

Rear

Mine

Beam

Tiamat

A

B

C

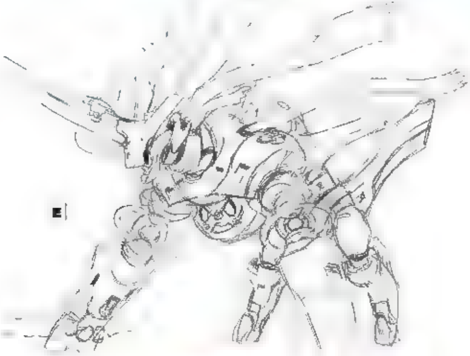
A | ティアマト全身線画 | PI | Yoshitaka Taniguchi

B | ティアマト全身デザイン原案 | CH | WAKA

C | 機雷を含めた構図イメージ | CH | WAKA

全体のデザインが決定稿のものとは似ても似つかぬティアマト初期デザイン。頭から伸びる平らな帯は、オペラの髪形を似せてデザインされている。

D.



E

D ｜ティアマト全身初期デザイン

E ｜Dの線画ラフ

F ｜大型の砲塔を背中に装備したデザイン案

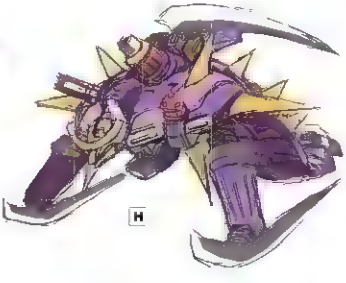
G ｜肩口のデザインが異なるFの派生案

H ｜手と背中に大きな鎌を装備したFの派生案

｜CH｜WAKA

F

G



H

カルア全身 Pl , Nobuteru Yuki

Calua Napage

おまえさん、おもしろいかも〜♪

Tiel ! Tes plutot marrant comme gars !

カルア全身　PI | WAKA

立ち絵グラフィックデザイン | Mamesuke

顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

Calua Napage

カルア・ナパージュ

ネコヒト　オセロット　男
145cm　17歳　山本 泰輔

クーバースの精鋭部隊である特務室の一員でオペラの部下。天然のおバカでどこまで本気かわからないが、ハンターとしての腕は確か。オペラを慕っており、グレンを良い相棒と思っている。語尾に「かも」をつける妙な口癖がある。
愛機はオーバーメフィストというオリジナルの改造を施したロボ。性能よりも見た目のかっこよさを追い求める傾向にある。ミドルレンジでの射撃戦を得意とし、グレンほどではないが接近戦もこなす。

Calva
Napage

B

A

C

D

E

A カルア全身デザイン原案 | CH　WAKA

B 袖や襟に強弱のある服装の初期デザイン | CH　WAKA

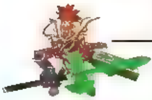
C ゲーム中の初期顔グラフィック | I　Yukie Kaneyama

D 表情イメージ(笑い) | I | Yukie Kaneyama

E 軽装かつ軽薄な印象の初期デザイン | CH | WAKA

Ultra Méphisto

オーバーメフィスト全身｜PI　Yoshitaka Taniguchi



Robot　UltraMéphisto

オーバーメフィスト

全高 3.4m（角のためグレン機よりも大きい）　腕を広げた長さ 4.4m

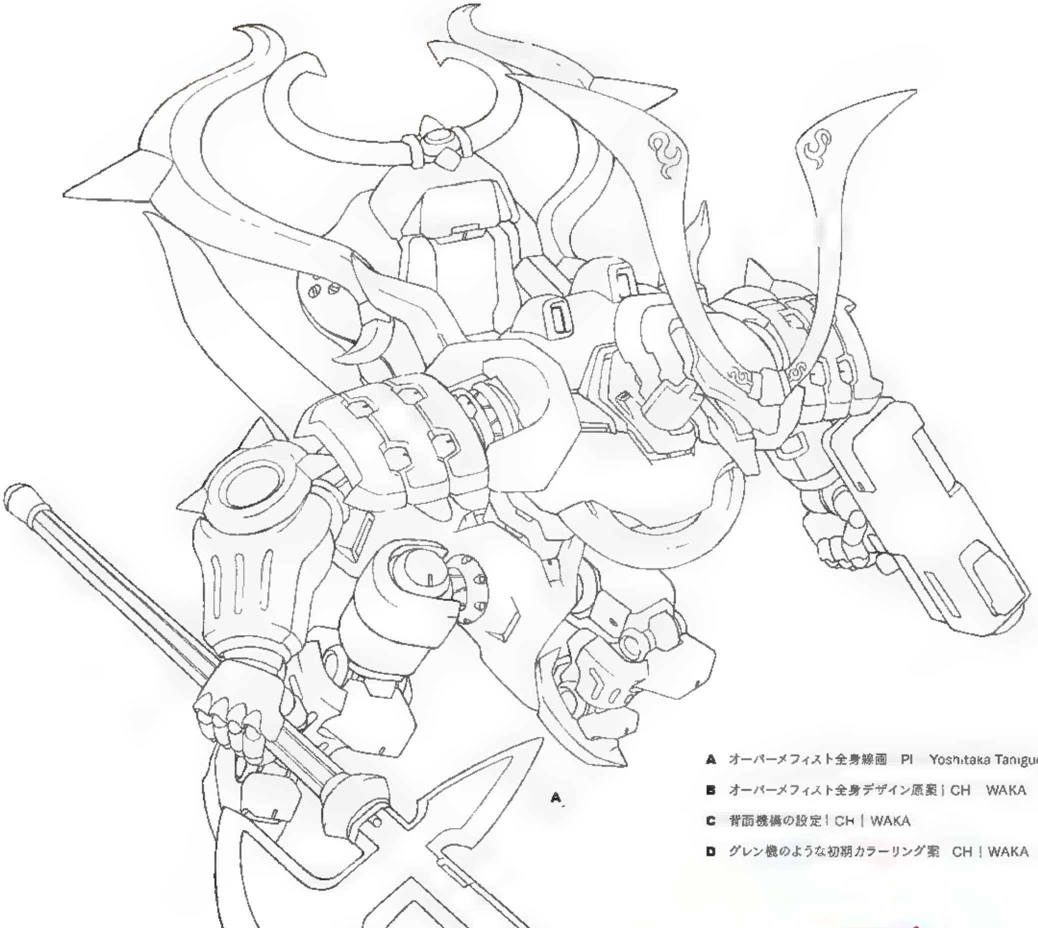
カルアの愛機。正式名称は「Over Mephisto 9MS（オーバーメフィスト ナインエムエス）」。カルア自身がオリジナルカスタマイズしている。ベースマシンはメフィスト。ランチャーによる遠距離攻撃、ハルバードによる近距離攻撃などバランスよくまとまっている。見た目のかっこよさを優先しているため、性能的にパッとしない面もあるがカルア本人は気に入っている。

Rear

Gun

Slash

UltraMéphisto



A

A オーバーメフィスト全身線画　PI　Yoshitaka Taniguchi

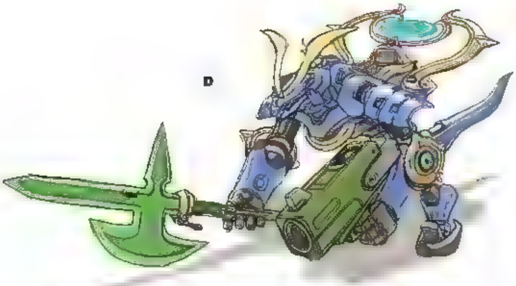
B オーバーメフィスト全身デザイン原案 | CH　WAKA

C 背面機構の設定 | CH | WAKA

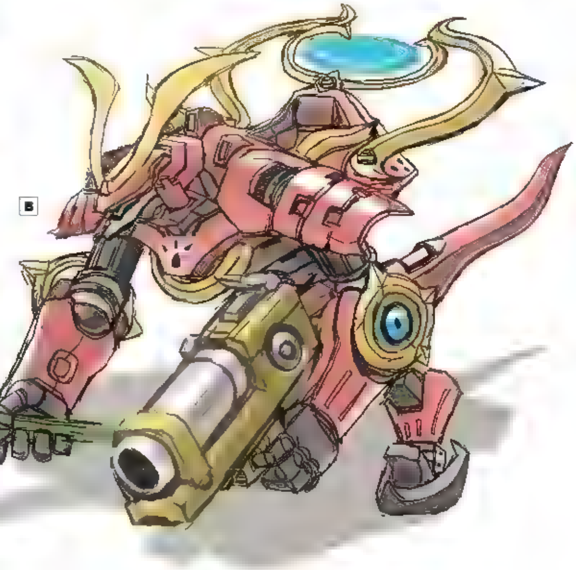
D グレン機のような初期カラーリング案　CH | WAKA

C

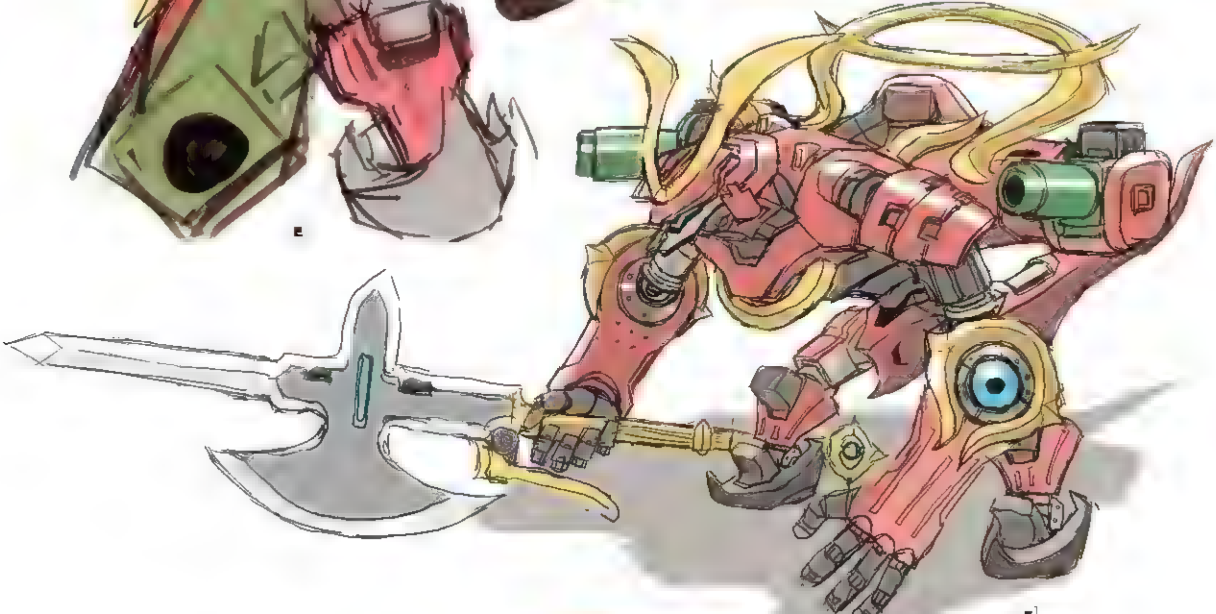
D



B

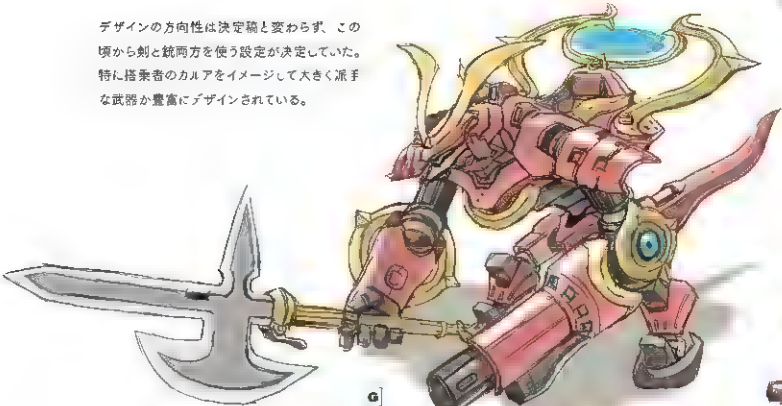


E

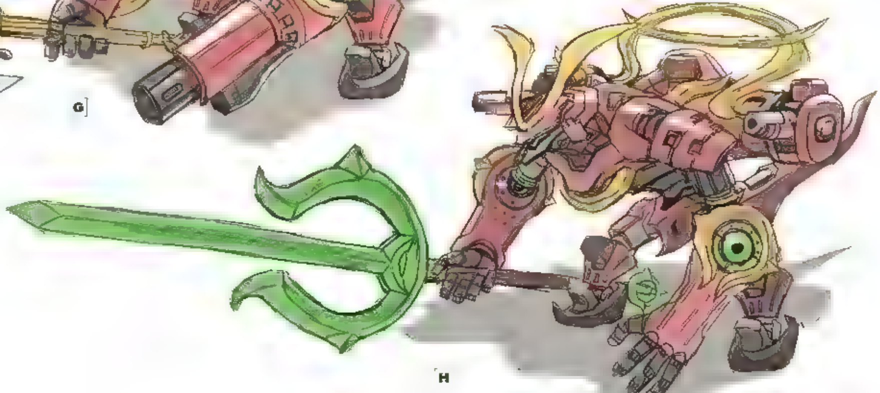


F

デザインの方向性は決定稿と変わらず、この頃から剣と銃両方を使う設定が決定していた。特に搭乗者のカルアをイメージして大きく派手な武器が豊富にデザインされている。



G



H

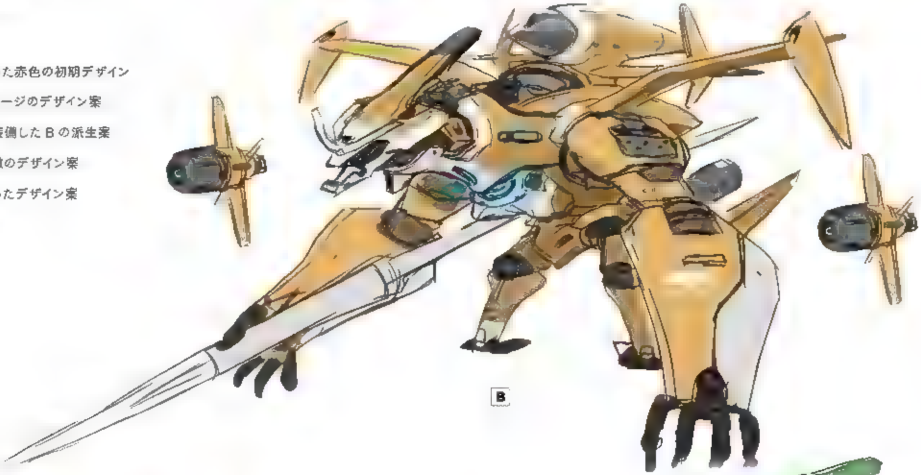
E　オーバーメフィスト搭乗イメージラフ
F　両肩に砲塔を装備したデザイン案
G　左腕が銃と合体したデザイン案
H　Fの派生案
CH　WAKA

UltraMéphisto

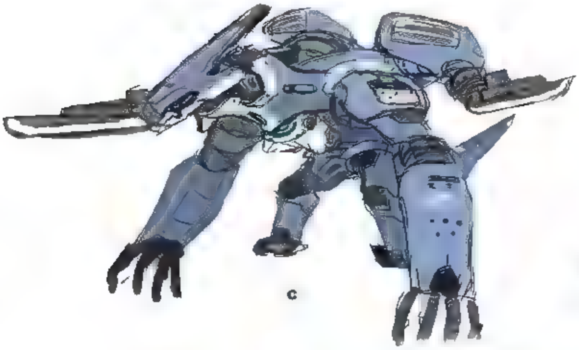
開発初期に描かれたカルア搭乗ロボのデザイン案。派手好きのカルアらしい目立つ武器を使用するという方向はかなり早い段階で固まっていたため、この点はどのデザインからも感じ取れる。様々なアプローチで模索されたロボの形状や武器デザインは決定稿とは大きく印象が異なっている。
また、開発初期に描かれているロボのデザインは決定稿のロボのサイズと比較すると大きいものが多いのが特徴。

A | 両手に刀を持った赤色の初期デザイン
B | 傀儡を操るイメージのデザイン案
C | 両肩に武器を装備したＢの派生案
D | 大きな刀が特徴のデザイン案
E | 巨大な腕を持ったデザイン案
| CH　WAKA

A

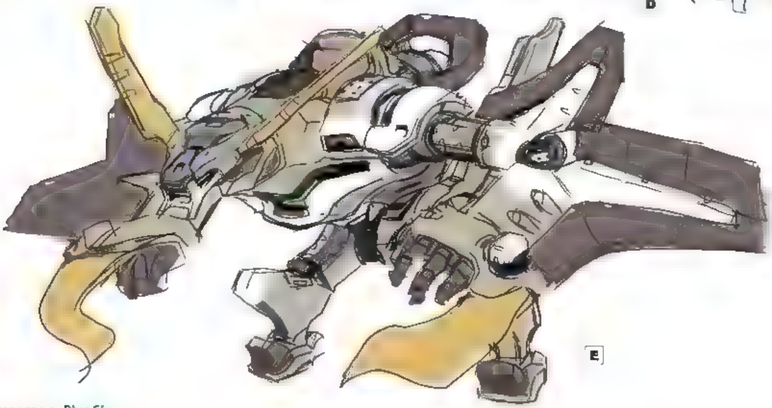


B



C

D



E

グレン全身 | Pt Nobuteru Yuki

Glen Sacher

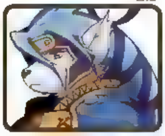
Glen Sacher

オペラ様のじゃまをするのなら……消えてもらおう！

Peu importe, je ne te laisserai pas nous mettre des bâtons dans les roues !

グレン全身 P WAKA

普通



やられた

顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

Gren Sacher

グレン・ザッハー

種族 イヌヒト　犬種 紀州犬　性別 男

160cm　19歳　土田 大

クーバースの精鋭部隊である特務室の一員でオペラの部下。
オペラに忠誠を誓っている。くそマジメな堅物ゆえにカルアの天然行動にいつも振り回されている。
愛機はメフィストというロボ。剣を用いた接近戦が得意。

立ち絵グラフィックデザイン | Mamesuke

A

A グレン全身デザイン原案
B 顔グラフィック初期デザイン(通常)
C 顔グラフィック初期デザイン(やられた)
D ネコヒトとして描かれた初期デザイン
E 兜をかぶったＤの派生案
F オールバックの髪型のデザイン案
G Ｆの派生案
H ヒトに近い姿のデザイン案

CH　WAKA

D

B

C

ネコヒトだった頃のグレンの初期デザイン。マントと黄色の紐が中世の騎士の雰囲気を漂わせる。ちなみに本誌201Pにはさらなる驚きの事実が　。

F

G

H

E

メフィスト全身　PI｜Yoshitaka Taniguchi

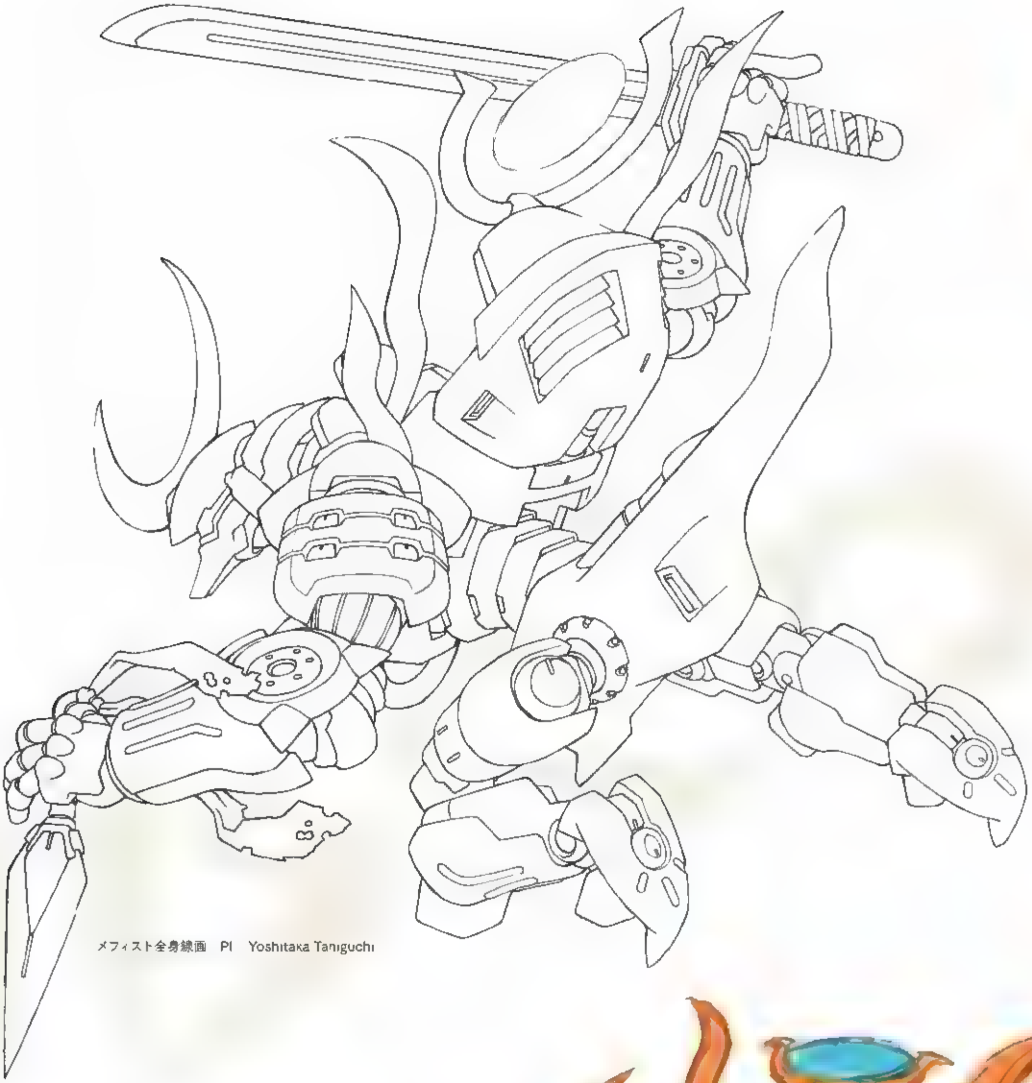
Méphisto

Robot　Méphisto

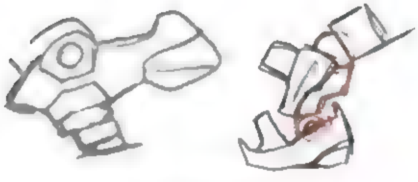
メフィスト

3.1m　4.4m

グレンの愛機。正式名称は「Mephisto TA(メフィスト タクティカルアクション)」。
民間量産機「Faust(ファウスト)」をベースにした、クーバースのオリジナルカスタマイズ機体。
グレンの意向により巨大な太刀を装備し、剣戟主体の接近戦を得意とする。
手持ちの飛び道具は無いが、投擲武器のクナイ型爆弾を機体に仕込んでいる。



メフィスト全身線画　PI　Yoshitaka Taniguchi



メフィスト設定　CH　WAKA

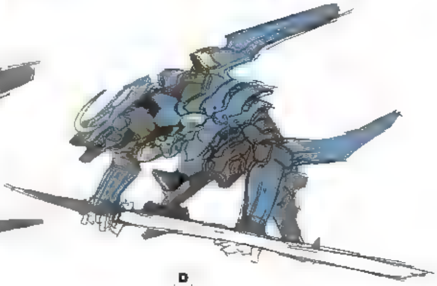
メフィストデザイン原案　CH　WAKA

Méphisto

B

A

C



D

A　人馬タイプの初期デザイン

B｜Aのカラーバリエーション

C　大鎌を持った死神のようなデザイン案

D｜Cの派生案

CH　WAKA

人馬タイプの機体は一風変わった印象を持つが、どこか武士の雰囲気を感じさせる初期デザイン。グレンのイメージとは異なる鋭利な装飾が盛り込まれた武骨なデザインも見られる。

ブルーノ全身 | PI　Nobuteru Yuk

Bruno Dondurma

Bruno Dondurma

「A」

さあ、ビジネスをしようか！

Passons un marché !
Donnez-moi le médaillon et je vous laisse partir.

D

A ブルーノ全身｜PI WAKA
B 立ち絵グラフィックデザイン｜｜Mamesuke
C 顔グラフィックデザイン｜｜｜Yukie Kaneyama
D 初期デザイン素材｜MID Yukie Kaneyama

Bruno Dondurma

ブルーノ・ドンドルマ

イヌヒト　シェパード　男
190cm　40歳　宗矢 樹頭

巨大ハンターギルド「クーバース」をたばねる首領(ボス)。積極的に表立って法を破るようなことをせず、法の隙間をついて暗躍する。一般人を殺すことはないが、恫喝・脅迫・威嚇等で相手を追い詰めて結果を得る。性格は尊大で横柄。絵に描いたような悪党である。ニポン国の文化に傾倒しており、着物や烏帽子のようなかぶり物を好んで着用している。その影響はクーバースの所有する戦艦やロボの造形にまで及ぶ。ティタノマキナを我が物にするためメダリオンを狙っていたが、大きすぎる野心はやがて己の身に災難となって降りかかることとなった。

普通

怒り

C

B

E

F

G

初期デザインでは、帽子をかぶっていないのが大きな違い。ニヤリと笑みを浮かべる表情は、初期から変わらずブルーノというキャラクターの風貌を決定づけている。

E　ブルーノ全身デザイン原案
F　Eのデザインでの別表情デザイン
G　Fの帽子のないバージョン
H　決定稿と大きく異なる恰幅のいい姿
I　服装のボリュームが抑えられた案
CH | WAKA

H

I

メルヴェーユ全身 PI Nobuteru Yuki

Merveille Million

非科学的だけど……
きらいじゃないわね……フフ

Tres peu scientifique mais la theorie ne me deplait pas. He he.

メルヴェーユ全身 PI | WAKA

Merveille Million

メルヴェーユ・ミリオン

イヌヒト　コリー　女

180cm　29歳　篠原 恵美

クーパースの参謀兼開発主任で、ブルーノの秘書も兼ねる。
シェパルド共和国でも指折りの天才で、様々な部門で力を発揮している。
特にメカの開発設計に優れ、クーパースのメカの水準を引き上げた。
冷静で物事に動じない性格で、大人の色香のような独特の空気をまとっている。
ティタノマキナ復活に手を貸しているが、その真意は別のところにあるようにも見える。目的、経歴ともに謎の多い人物。ちなみに独身。

Merveille Million

A や D などのメルヴェーユの初期デザインは決定稿と肌の色が異なるが、すでにこの時点でメルヴェーユのイメージをほぼ表現している。

A | メルヴェーユデザイン原案
, CH　WAKA

B | 初期顔グラフィック(通常)
C | 初期顔グラフィック(怒り)
| I　WAKA, Yukie Kaneyama

D | 過去のメルヴェーユデザイン原案
CH　WAKA

E | 顔グラフィックデザイン(記憶)
| I　WAKA

F | 立ち絵グラフィックデザイン
| I　Mamesuke

G 顔グラフィックデザイン
| I　Yukie Kaneyama

D

悲しみ(記憶)

E

A

G

B

C

F

ゲベック全身 P Mamesuke

Québec

Québec

ゲベック

種族 ネコヒト 性別 男

エアデールの大通りにいるフリーの情報屋。情報屋という仕事がら多くの事件に精通しており、重要な情報が舞い込むことも多い。右目の眼帯と常についている杖が、壮絶な人生をにおわせる。

顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

ゲベック全身ラフ | WAKA

クレープ全身 P Mamesuke

Suzette

顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

クレープ全身ラフ | WAKA

Suzette

クレープ

種族 ネコヒト 性別 女

エアデールに店を構えるパーツショップの店員。口調はなぜか関西弁で、さばさばした性格。メカが大好きで研究熱心。お店の裏で自作のロボ「クレープカスタム号」を日夜改良している。ダムドの弟子。

Quynne

Quynne

クイニィ

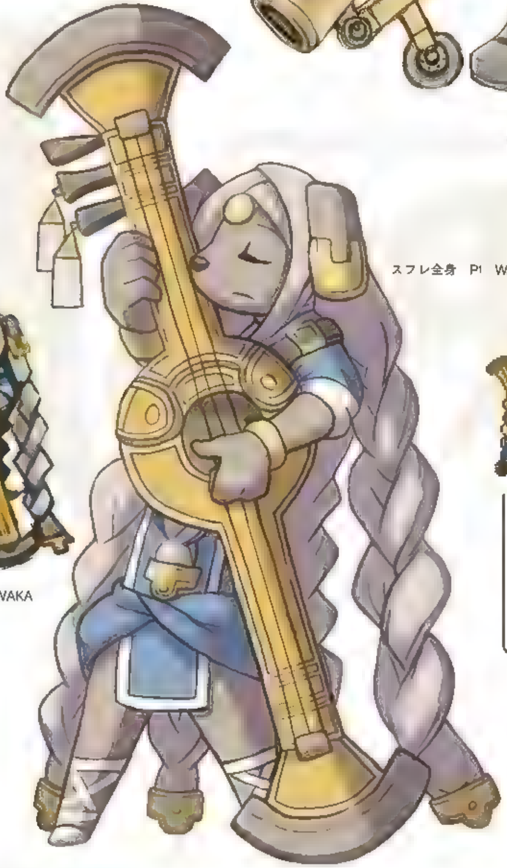
イヌヒト　男

エアデールにたたずむ謎の男。望遠鏡で常に世界を眺めている。衣服で体や顔がほとんど隠れているため、年齢もよくわからない。初めて出会ったはずのレッドが、自身を訪問してくることもあらかじめ予言していた。本当に見ているものが何なのかは、彼しか知らない。

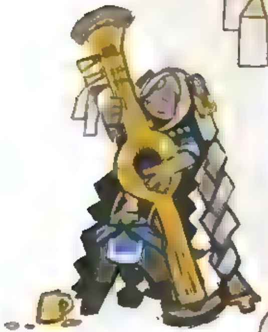
顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

クイニィ全身ラフ | WAKA

クイニィ全身 PI WAKA



スフレ全身 PI WAKA



スフレ全身ラフ | WAKA

Iggy

Iggy

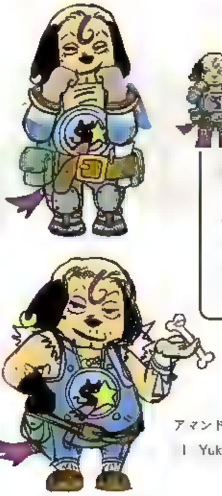
スフレ

イヌヒト　男

エアデールの絵皿屋の二階に住んでいる音楽家。浮き沈みが激しい性格だが、ひとたびイイ波に乗ると別人のようになり、名曲を生み出す。曲はトップ10に入るほど売れている。最高の音楽を求めて曲を作り続けている。

顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

アマンド全身 PI WAKA



アマンド全身ラフ | Yukie Kaneyama

Alman

Alman

アマンド

イヌヒト 男

エアデールで運送業を営むおじさん。店のトレードマーク、「シューティングスター」のついた作業着を着ている。なよなよしているが、商魂はたくましい。レッドを「ぼくちゃん」と呼び、頼りにしている。

顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

Barry

ビアッリ全身ラフ | WAKA

顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

ビアッリ全身 PI WAKA

Barry

ビアッリ

ネコヒト 男

シェパルド中をウロウロしている、自称写真家。
良いタイミングを逃さず激写し、自分のコレクションにしている。
大柄ながらも、逃げ足は速い。女性と話をするのは苦手。

Madeleine Biscuit

マドレーヌ&ビスキュイ全身ラフ | WAKA

Madeleine

マドレーヌ

イヌヒト 女

ビスキュイの一人娘。
接客が苦手な父に代わり、絵皿屋の看板娘として頑張る。

Biscuit

ビスキュイ

イヌヒト 男

絵皿屋の店主でマドレーヌの父親。
接客が苦手だが、絵皿を作る技術は高く、その絵皿を見るだけでその時のシーンがありありと思い浮かんでくる。

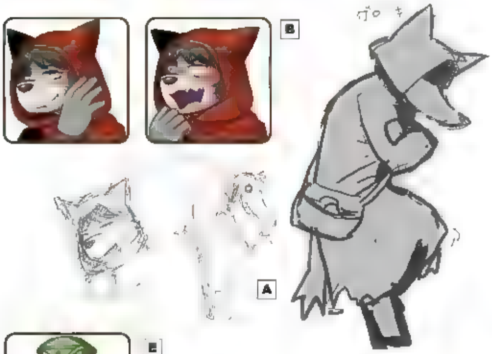
Dade

ダート

種族 イヌヒト 性別 男

Dade

エアデールのショップ前にいるごろつき。フードをすっぽりとかぶり、カスタムパーツを販売している。違法な値段での商売はしない。趣味はポエムを書くこと。ちなみにバニーユという恋人がいる。


B
A

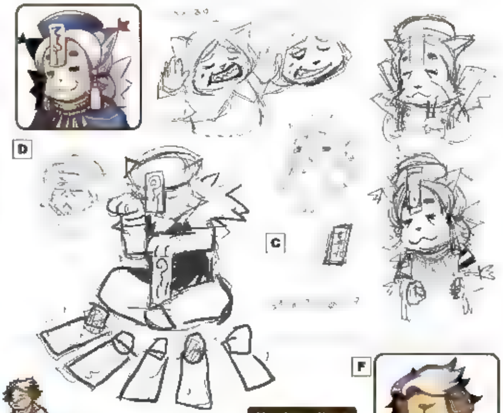
Voyante

占い師

種族 ネコヒト 性別 女

Voyante

エアデール大通りで古くから占い屋を営んでいる占い師。当たるか当らないかは謎。耳が遠いのがたまにキズ。


D
C

E

Marchand

商人

種族 イヌヒト 性別 男

Marchand

レアなアイテムが好きで、様々なところと取引をしたり、各地を飛び回っている。よく空賊に狙われ、膨大な被害が出ることも。

Vendeur pièces

パーツ屋

種族 イヌヒト 性別 男

Vendeur pièces

各地に店を持っており、カスタムパーツを販売している。レアなパーツは取り扱っていないが、各地に店を出しているため、重宝する。

F

Recrue

新人

種族 イヌヒト 性別 男

Recrue

アマンドの元で働く新人。ふまじめな態度となまいきな口調が相手をイラっとさせる。レッドの一撃で目が覚め、改心するが、一人前としての道のりはまだまだ遠い。

G

H

Ouvrier

作業員

種族 イヌヒト 性別 男

Ouvrier

どこにでもいる作業員。機械を整備したり、船を操縦したりと、活躍の場は幅広い。カスタムのアドバイスもしてくれる。もくもくと仕事をこなす。

I

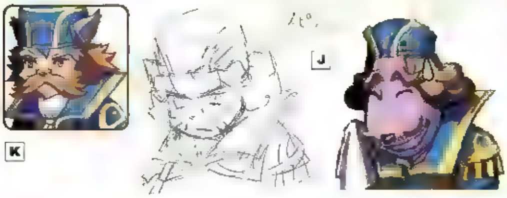
Maire de Spinon

スピノー町長

種族 ネコヒト 性別 男

Maire de Spinon

アメリのおじいちゃん。厳格な性格で、どんな相手にもひるまない。アメリに対しても厳しく接するが、心の優しい頼れる町長。


K
J

Garde

水門番

種族 ネコヒト 性別 男

Garde

水門の番をしているヒト。派手な仕事ではないが、スピノーが好きで、仕事も気に入っている。情に厚く、涙もろい。

L

M

N

Amélie

Amélie

アメリ

ネコヒト 女

スピノー町長の孫娘。
勝気な性格で、元気いっぱいの女の子。周囲を振り回すトラブルメーカーだが、なぜか憎めない存在。いつも幼馴染のフリットと行動を共にしている。おじい様の前ではおとなしい。

O

Frito

フリット

イヌヒト 男

アメリの幼馴染であり良き相棒(?)。
物静かで内気な男の子。毎度アメリに振り回されるが、文句ひとつ言わずいつもアメリを見守っている。

R

Frito

Q

P

S

T

Flo Financier

Flo Financier

フロマージュ・フィナンシェ

イヌヒト チワワ 女 160cm Unknown

ハンターギルド連盟が運営しているクエスト屋の看板受付嬢。なぜかレッドに対して好意的で、優先的に仕事を回してくれる。天然で穏やかな性格だが、プライベートを決して明かさないガードの堅さも併せ持つ。
また、あらゆる都市のクエスト屋にいるフロマージュはすべて同一人物。

U V

W

A

B

Frantz

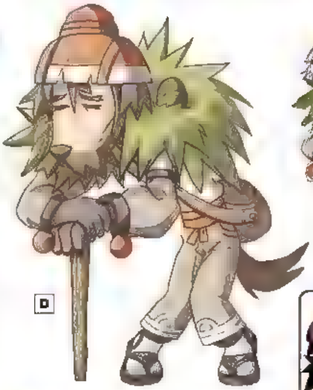
フランツ

Frantz

ネコヒト 男

ビズラに住む少年。純粋でやさしい性格。大人を信用していない。虫のことは友達だと思っており、虫使いになりたいとは思っていない。ヨウホウコガネの友達がいる。

C



D

E

F

Chef de Vizsla

ビズラ村長

Chef de Vizsla

ネコヒト 男

ビズラの村長。かぶっている帽子は、キノコタンポポをデザインしたもの。凶暴なヨウホウコガネに手を焼いている。過疎化が進む村を心配している。

G

H

I

Dahmon

ダモン

Dahmon

イヌヒト 男

ビズラの虫使い。
キノコテントウの調教を行っており、その腕は確か。スピノーにスーパーにゃっ太の変身セットを買いに行くほどの孫想い。身につけているミノの中に、虫を飼っている。

Maire de Shetland

シェットランド町長

Maire de Shetland

種族 イヌヒト 性別 男

シェットランドの町長。
典型的なかみなり親父。というのも、一人息子にいつも手を焼いているため。怒鳴ってしまうのは心配しているため。とても大切に思っている。ずっと昔の先祖から契約者の一族に協力して結晶石を守り続けている。

Louis

ロッシェ

Louis

イヌヒト 男

シェットランド町長の一人息子。
典型的なチャラ男でかっこいいハンターにあこがれている。やることなすことすべてが裏目に出てしまい、長続きしない。いつも町長の父親に怒鳴られており、町長の一番の悩みの種。

J

K

L

Mineur

鉱員

Mineur

イヌヒト 男

鉱山を掘りまくる仕事が生きがいの男たち。ドリルやつるはしの扱いならお手の物だが、火薬を使う作業は向いておらず、火薬の量を間違え危うく落盤しかけたことも。

N

M

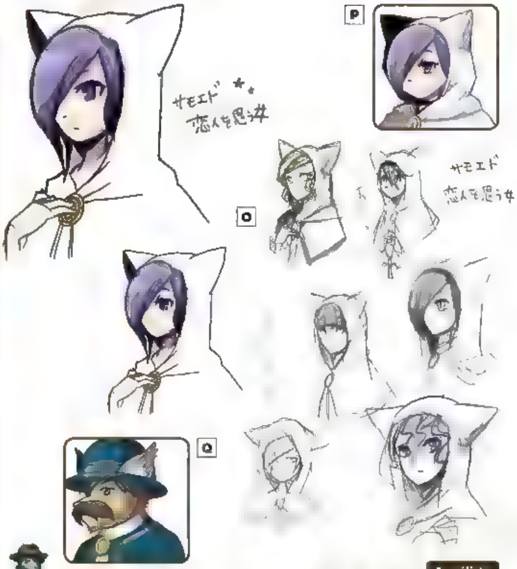
Amare

アマレット

Amare

ネコヒト 女

サモエドにいるアンジュ教信者。亡くなった恋人をおもい、ユキユリの花をたむけている。どこか物悲しい雰囲気の女性。



P

O

Q

Angéliste

アンジュ教信者

Angéliste

イヌヒト 男

アンジュ教を信仰しているイヌヒト。アンジュ教の信者はイヌヒトが多く、ネコヒトは少ない。敬けんな信者は日曜の礼拝を欠かさない。

T

S

R

Capitaine Cake

ガレット艦長

Capitaine Cake

イヌヒト 男

元シェパルド軍の軍人。ここ最近の軍縮政策によってリストラされてしまったため、そのうっぷんをクーバースで晴らしている。現在艦長の任に就いているが、そもそも軍にいた頃に艦長を任されたことはなく、あくまで「元軍人」という肩書きのおかげで艦長のイスに座っている。ムチャな言動をくり返す人物で、彼の部下たちはいつも困っている。

V

U

Soldat Kurvaz

クーバース

Soldat Kurvaz

種族 イヌヒト 性別 男

捜索、見張りなど、兵としての通常業務をこなす。いつもレッドにボコボコにされるが、クーバースの誇りをかけ彼らは今日も戦い続ける。

Médaille

Médaille

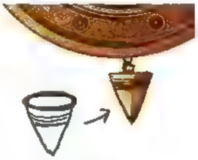
メダリオン(ラーレス)

ラグドールの一族に代々受け継がれ続けている秘宝。
ラーレスを封印することができる力と同時に、目覚めさせる力をも秘めている。その力を使うためには、儀式を行わなければならないが、儀式にはヒトの命が必要とされる。一般的な装飾品としての価値は一切ない。

メダリオン(ラーレス)全体 | Inumaru

横から見た図

立体的に凹凸のモールドがある。
中央のコア部分が大きく盛り上がっているが、緑色の円形部分は逆に凹んでいる。中央部分は、ガラスのようになって中には基盤のようなものが埋め込まれている。



メダリオン設定 | Inumaru

メダリオンデザイン案ラフ | Inumaru

初期メダリオン案 | Inumaru

Guide de l'aventurier

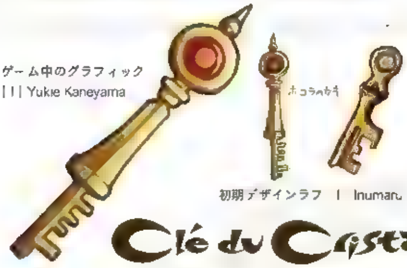
ゲーム中のグラフィック | Yukie Kaneyama

Guide de l'aventurier

チュートリアルブック

ゲーム中のヘルプ時などに登場する本。戦闘方法からカスタムまで、幅広い情報が掲載されている。困った時の一冊。

ゲーム中のグラフィック | Yukie Kaneyama



初期デザインラフ | Inumaru

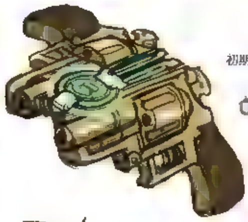
Clé du Cristal

Clé du Cristal

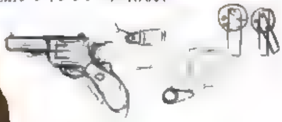
祠の鍵

スピノーにある祠をあけるカギ。代々スピノー村長が大切に保管していた。

ゲーム中のグラフィック | Yukie Kaneyama



初期デザインラフ | WAKA

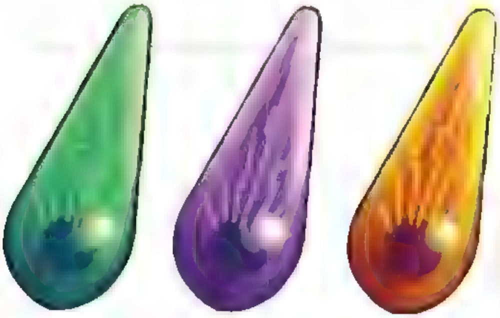


Noyau d'énergie

Noyau d'énergie

パワーセル

メルヴェーユが開発した対ティタノマキナ用の武器。ベルーガの二挺拳銃とメダリオンとパワーセルを合体させてティタノマキナを沈黙させるために使用する。また、一度しか使用できず、使用後は壊れてしまう。



ゲーム中のグラフィック | Yukie Kaneyama

Cristal

Cristal

結晶石

スピノーには緑、シェットランドには紫、バセットにはオレンジの計3つ結晶石が存在しており、祠の中や、家宝として代々大切に守られている。すべての結晶石とメダリオンがそろうと、ラーレスの力を目覚めさせる強大な力を発揮させることができると言われている。

初期デザインラフ | Inumaru

イッスンアリ設定画 CH | Inumaru

Gigafourmi

Boss Gigafourmi

イッスンアリ

成長過程が3段階あり、イチリンアリ→イチブアリ→イッスンアリの順に成長し、名前が変わるアリのようなムシ。最終的にはかなりの巨体にまで成長する。民家の倉庫に住みつき、害虫としてもやっかいな存在。

Rear

コマネズミ設定画 CH numaru

Mécanisouris

Mécanisouris

コマネズミ

地下道や水路など、人気のない場所を好んで住みつく小さなネズミ。甲羅のような背中をしており、ちょこまかと動き回る。

Below

カブトス設定画 CH numaru

Coléopteigne

Coléopteigne

カブトス

サイのような体型のカブトムシ。背中に付いている5つの斑点がチャームポイント。力持ちで腰が強い。ムシだが、脚は4本。

Rear

Carnivorat

ティガーラット設定画　CH　numaru

Boss　Carnivorat

ティガーラット

地下道や水路など、人気のない場所を好んで住みつく巨大なネズミ。刃のような羽が背中に付いており、体を丸めて突進してくる。

Rear

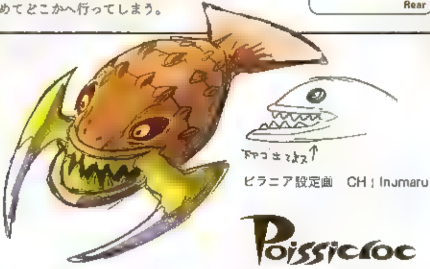
Other colors

Poissicroc

ビラニア

水の中に入った者を追いかけてきて噛みついてくる。水から上がると追いかけている途中でも、すぐにあきらめてどこかへ行ってしまう。

Rear



ビラニア設定画　CH | Inumaru

Poissicroc

Poisson-boom

フィシュボン

自ら襲ってくることはないが、狭い水路の間を飛びはねている。掴むと膨らんで爆発する。もたもたしていると痛い目をみる。

Rear

フィシュボン設定画　CH | Inumaru

Poisson-boom

Mandifer

ビッグジョー

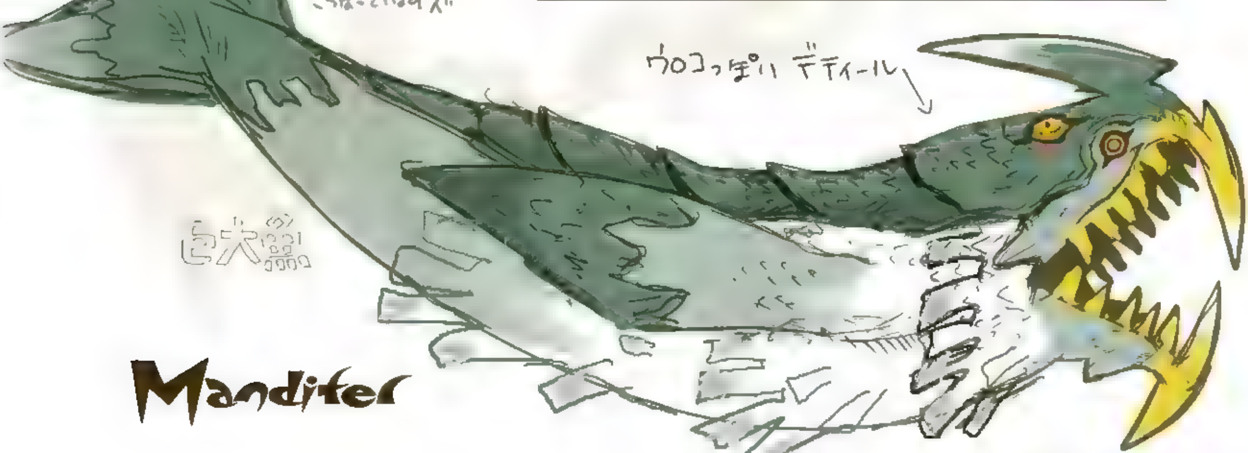
スピノーの水路に住む巨大魚で、現在3体が確認されている。3体には名前がつけられており、キャシー、アンナ、マリーと呼ばれている。

また、グロテスクな外見に似合わず、その肉は非常に美味で、一部の美食家の間では有名な話となっている。

Rear

Askew

ビッグジョー設定画　CH　Inumaru



Mandifer

クリーチャーデザイン

Coccignacia

Épée abeille

Épée abeille

剣ハチ

蜜を集めないハチ。他のムシを餌にしている。ミツムシよりも攻撃的。お尻から出た大きな針で攻撃してくる。

Champimouche

Champimouche

キノコノミ

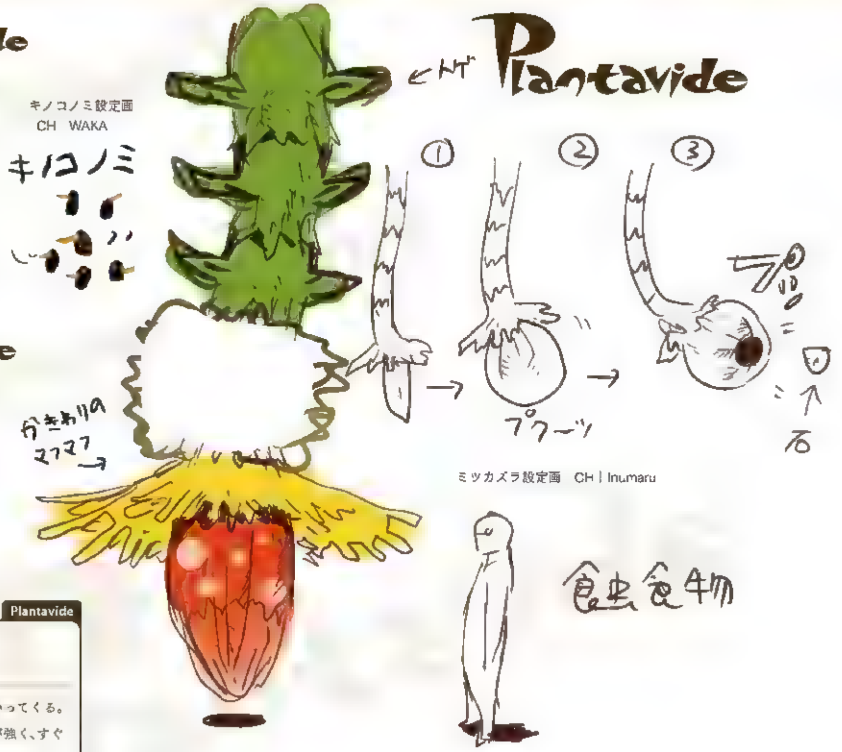
キノコに住んでいるノミのような小さなムシ。体にまとわりつき、動きを鈍らせるだけで、とくに被害はない。飛んだり跳ねたりすると落ちるが、またすぐにくっついてくる。

Plantavide

ミツカズラ

木の幹の間から生える植物。ツルを伸ばして襲いかかってくる。ダメージを与えるとぐったりとしおれるが、生命力が強く、すぐに復活する。紫に水色の斑点が毒々しいが、毒は持っていない。

キノコノミ設定画　CH　WAKA



ミツカズラ設定画　CH｜Inumaru

Apis

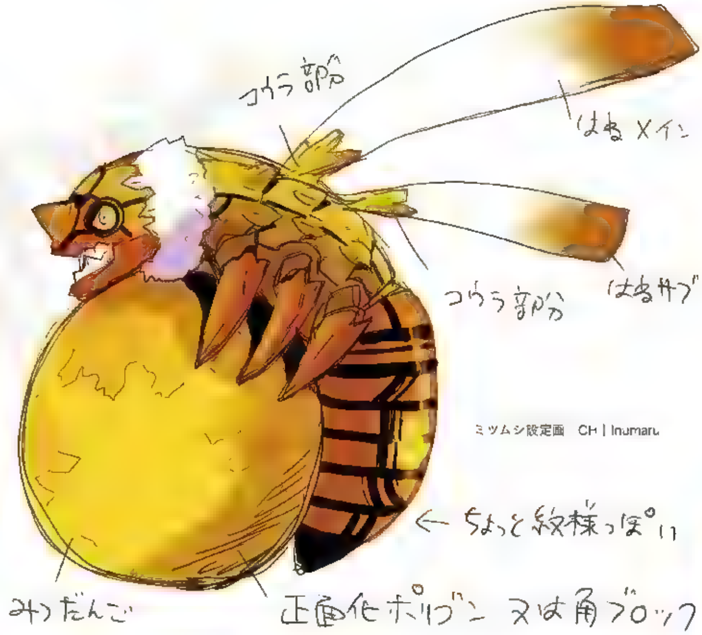
Apis

ミツムシ

ミツダンゴをかかえているミツバチのようなムシ。ミツダンゴは甘く、キノコチントウの大好物。巣を作り、集団で生活する。ヨウホウコガネと共存関係。攻撃的で、お尻に付いた針で攻撃してくる。

Askew

Rear



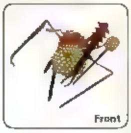
ミツムシ設定画　CH | Inumaru

クリーチャーデザイン

Boss　Scarabeille

ヨウホウコガネ

ビズラに住む巨大なムシ。体にミツムシの巣をくっつけている点からこの名がついている(ヨウホウ　養蜂)。他のヨウホウコガネがいる場所には近寄らないが、敵と見なした者には、毒液を吐いて攻撃することがある。ちなみに、ごく稀に友好的なヨウホウコガネも存在する。



Front

Rear

Askew

Battle

ヨウホウコガネ設定画　CH　WAKA

ヨウホウコガネイメージラフ
CH , Hideki Kumamoto

Scarabeille

Gobe-mouche

ムシクイバナ

ムシを食べて成長する巨大な植物。
襲ってくることはなく、口に似た花弁の中心にムシが入ってくるのを動かずに待っている。ムシを食べると成長し、つる状に伸る。つるには登ることができる。

Gobe-mouche

ムシクイバナ設定画　CH　WAKA

モグドス設定画　CH　Inumaru

Taupin

Taupin

モグドス

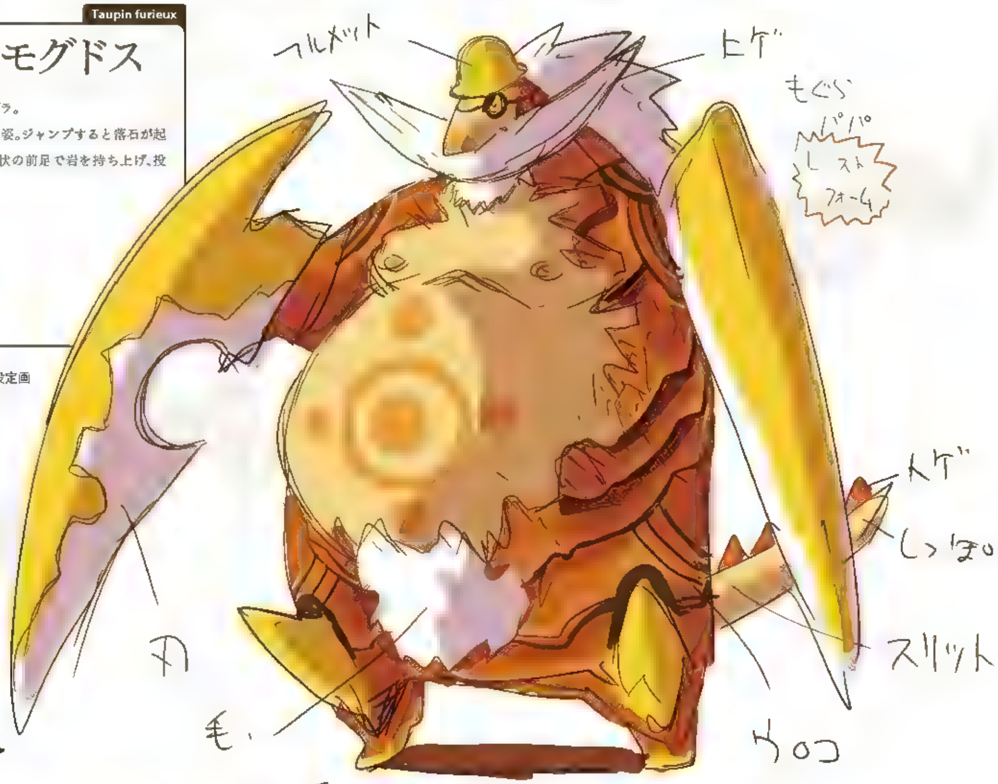
鉱山や地下などに住むモグラ。
テリトリーに入ってきた者に、
石を投げて攻撃してくる。近づ
くとすぐに土の中にもぐって
しまう。

Taupin furieux

アバレモグドス

鉱山や地下などに住むモグラ。
モグドスが巨大に成長した姿。ジャンプすると落石が起
きるほどの巨漢。大きな刃状の前足で岩を持ち上げ、投
げて攻撃してくる。

アバレモグドス設定画
CH | Inumaru



Taupin furieux

Angela

アンジェラ設定画　CH｜numaru

Angela

アンジェラ

サモエドの森の中に住んでいる大型の鳥。白い体は神々しく、森を守っていると思われている。大きなくちばしは強烈な一撃を繰り出す。

Rear

クリーチャーデザイン

Pélicaïd

バトリ

森などの人気のない場所に住んでいる中型の鳥。
糞を投げて攻撃してくる。どこかで見たことあるような、ないような懐かしい外見。サイバーコネクトツーのゲームを遊んでくれている方なら、名前の由来にピンとくるかも。

Rear

バトリ設定画　CH　Inumaru

Pélicaïd

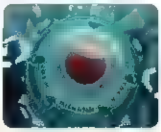
Lares

Lares

ラーレス

全高 推定5km

ティタノマキナと呼ばれる存在。ラーレスという名は個体名である。全高は推定で5km。
四足歩行で移動する。上部に植物が茂り始めていることから、太古の時代から存在していたことが伺えるが、いつ生みだされ、どこに隠されていたのかは一切不明。メダリオンの起動に反応し、シェパルド上空に突如として出現した。オハシラの儀で封印することができる。



【ラーレスコア】

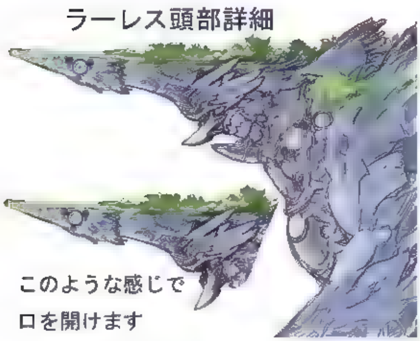
ラーレスのコアルームにあるラーレスの心臓部。このコアを破壊すると、ラーレスを封印(破壊)することができる。通常はオハシラの儀を行わなければラーレスを封印することができないが、メルヴェーユが開発したパワーセルによって物理的な封印(破壊)が試みられた。

ゲーム中の初期デザイン素材!!

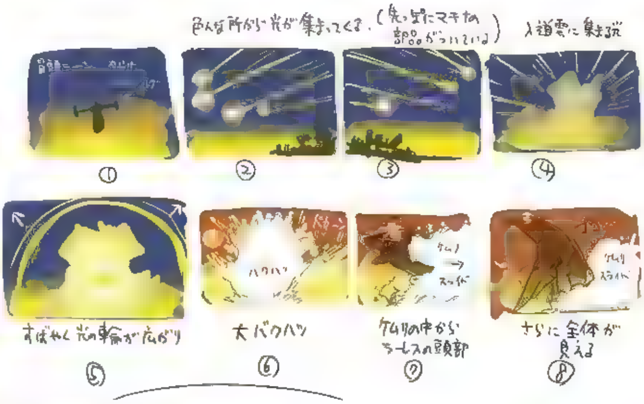
ゲ　ム用素材ラ　レス全身 | MID | Yuko Matsuno

Lares

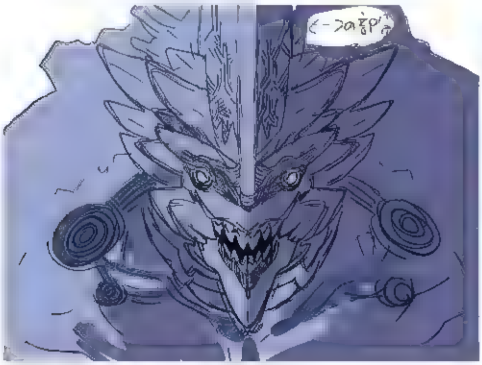
ラーレス設定 | | Inumaru



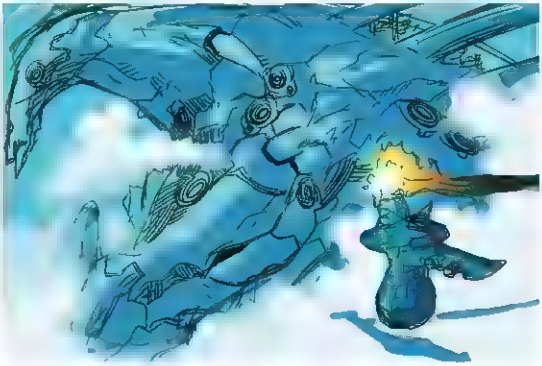
ラーレス頭部詳細 | | Inumaru



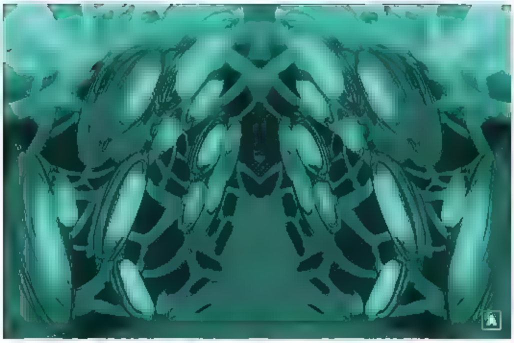
ラーレス出現イメージコンテ | SB　Inumaru

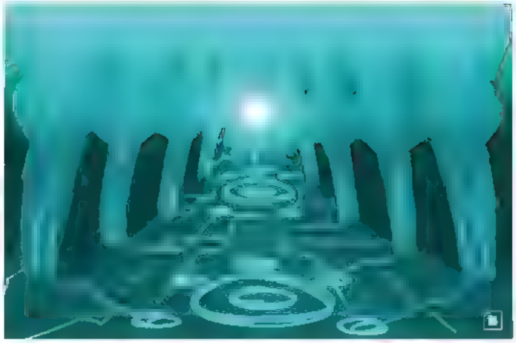


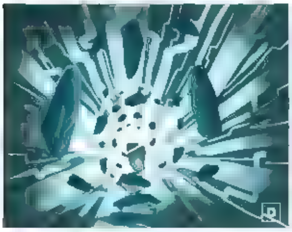
ラーレス正面ラフ | | Inumaru

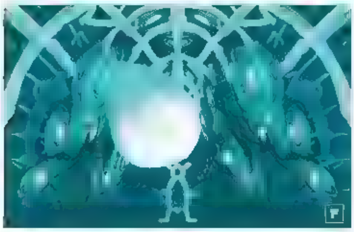


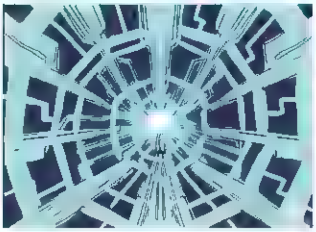
ラーレス初期デザイン | | Inumaru

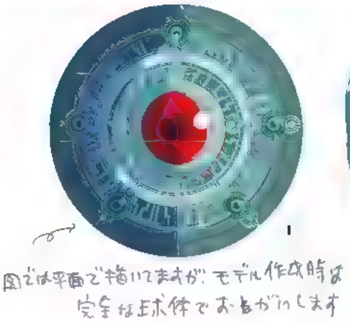


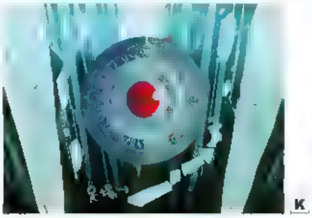


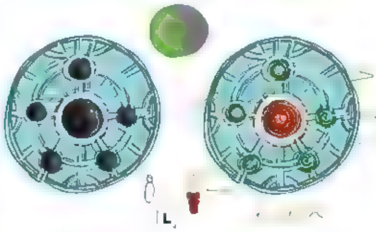












A 血管が張り巡らされたようなラーレス内部構造案

B 臓器を思わせるオブジェクトが並ぶ通路案

C 道を塞ぐ臓器オブジェクト初期デザイン

D 放射状のデザインで構成されたデザイン案

E 巨大な動物の骨のような構造案

F Cの派生デザイン案

G 幾何学模様のような通路案

H Gの派生デザイン案

I ラーレスコアのデザイン原案

J 足場の初期デザイン案

K 足場の配置イメージラフ

L ラーレスコアの変化イメージラフ

Inumaru

Boss | Bruno fusionné

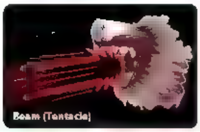
ラーレスと同化したブルーノ

ラーレスの力で暴走したブルーノ。
体がラーレスと一体化してしまったため、ブルーノの自我は失われ、完全な怪物と化してしまった姿。左右に生えた2本の触手は、ビームや玉を吐き、ブルーノの意思とは関係なく、自由に行動する。

Tentacle

Askew

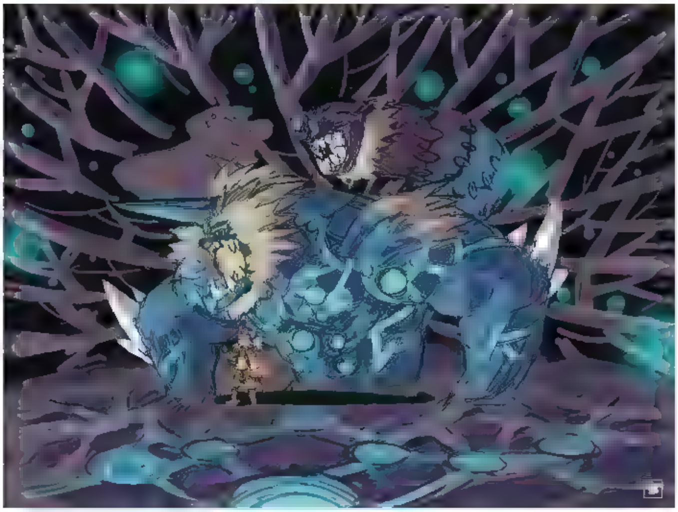
Beam



Beam (Tentacle)

顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

A



P112

A | ラーレスと同化したブルーノのデザイン決定稿

B | ブルーノとレッドのサイズ対比

C | 完全な怪物として描かれた初期デザイン

| CH | Inumaru

P113

D | ブルーノ全身イメージラフ

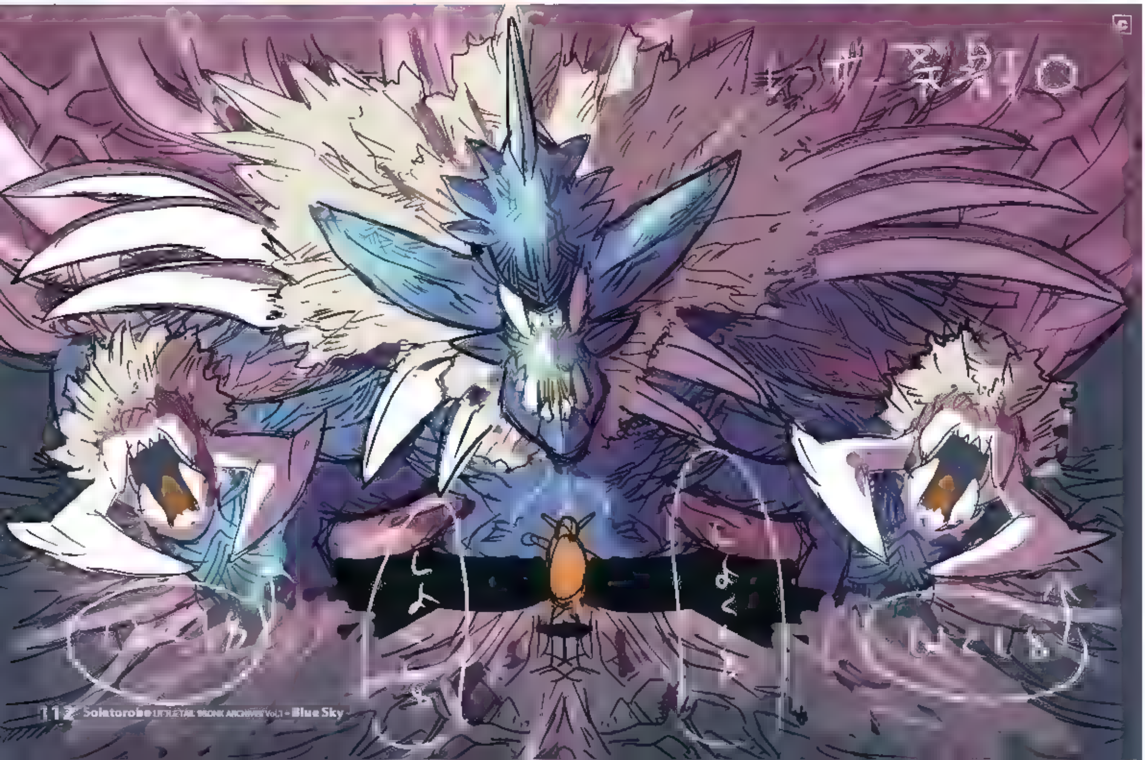
E | かなり形状が定まらない姿の初期デザイン

F | Cの派生デザイン案

G | ボスステージのイメージラフ

H | より臓器的イメージが強いデザイン案

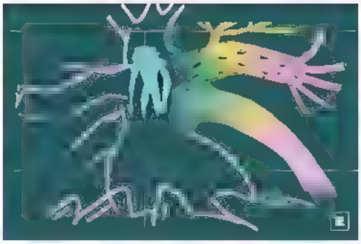
| CH | Inumaru

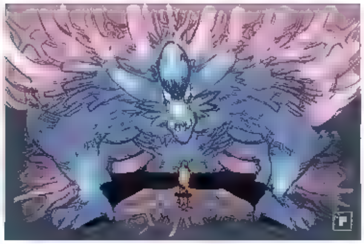


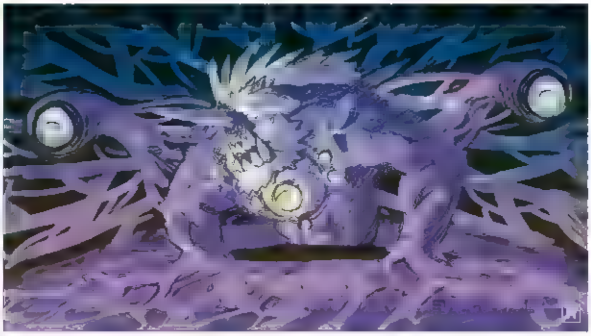
Bruno fusionné

ラーレスと同化してしまい、凶悪な怪物と化してしまったブルーノのデザイン案。
ブルーノの面影を残しつつデザインが進められたが、中には完全な怪物として描かれた物も多い。
体にはラーレスと同じ文様が浮かび上がっており、ラーレスの存在感を感じさせる。

D







ステージデザイン
Stage Designs

117

124

エアデール全景 I　Inumaru

エアデールの住人たち　|　Inumaru

エアデール全景 [1]/Inumaru, Yūko Matsune

Airedale エアデール

概要

エアデールはシュバルド西部の中心に位置し、ファラオとの流通の中継地点になっているため、近隣諸国からも多くの商船等が寄港する。

島には港が多数あり、船から積み下ろされた貨物を保管、仕分けする配送センターも多い。そのため、港ではロボを使った荷役の仕事が多く、経験の浅いハンター達もここに来れば仕事にあぶれる事がないといわれる。

土産物も盛んで、寄港した外国人向けに土産屋が軒を連ねる。

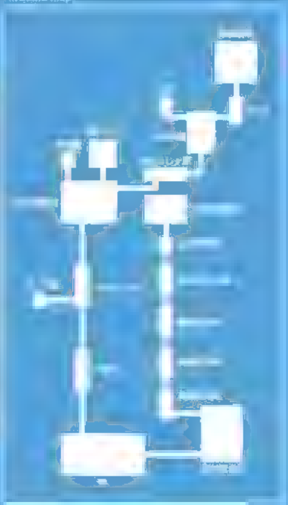
交通

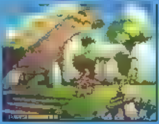
エアデールには色々な国籍の船が多数寄港するため、どの国の船にも共通に認識されるように定められた国際標準航空標識板や、国際標準航空信号を使用して交通整理が行われている。

Inhabitants

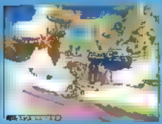
エアデールの住人たち。
レッドと関わり合いのあるキャラクターが多数暮らしている。

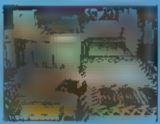
Airedale Map





World Map



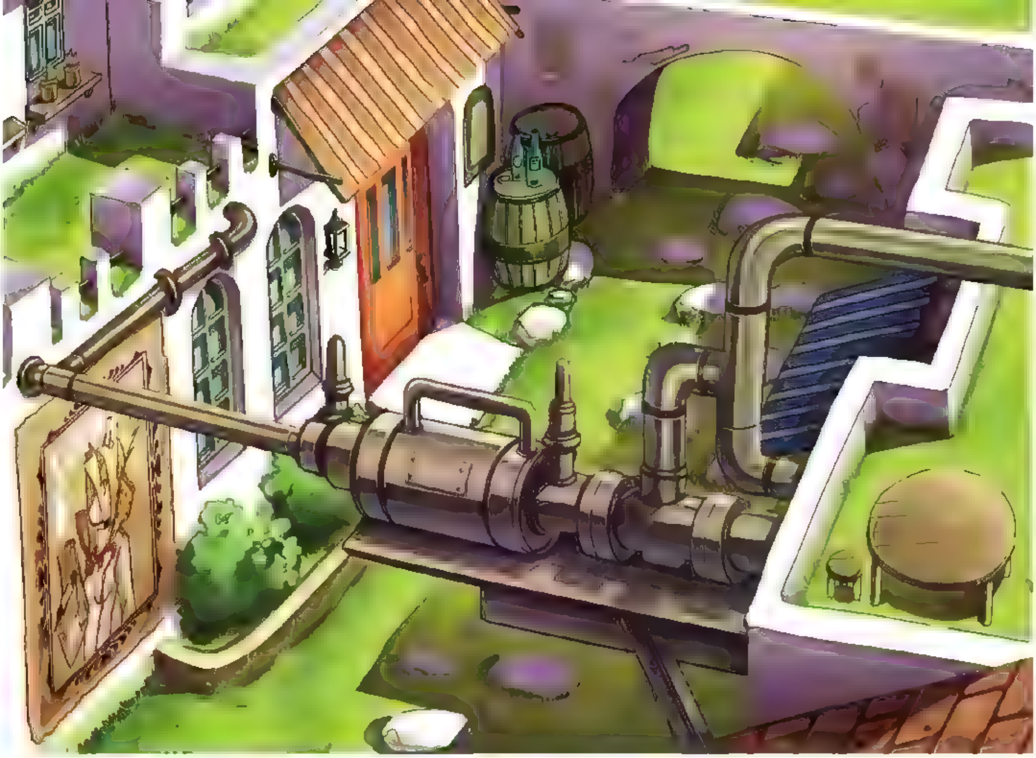


A エアデール港 | Inumaru, Yuko Matsuno

ゲーム中素材 | Inumaru, Yuko Matsuno

エアデール港初期デザイン | Inumaru

B エアデール大通り | Inumaru, Yuko Matsuno



A

C

A | エアデールショップ前 | Inumaru, Yuko Matsuno

B | テラス | Inumaru, Yuko Matsuno

C | ショップ前初期イメージボードラフ | Inumaru

D | テラス初期イメージボード別デザイン案 | Inumaru, Yuko Matsuno

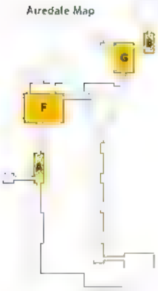
E | テラス初期イメージボードラフ | Inumaru

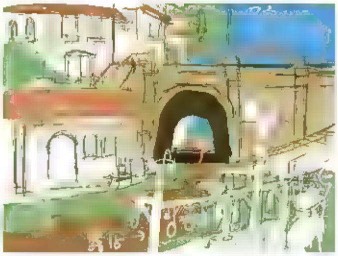
B

D

E

F





H

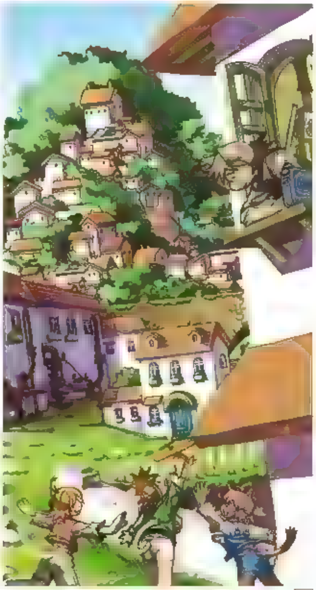
F | 土産屋前 | | Inumaru, Yuko Matsuno

G | まち坂道 | | Inumaru, Yuko Matsuno

H | 土産屋前設定 | Inumaru

I | 初期デザイン素材 | | Inumaru, Yuko Matsuno

J | ゲーム中素材設定 | Inumaru



I

G

J

B

A みはらしヶ原 | Inumaru Yuko Matsuno

B みはらしヶ原初期イメージボードラフ | Inumaru

C エアデール貨物船ラフ | WAKA

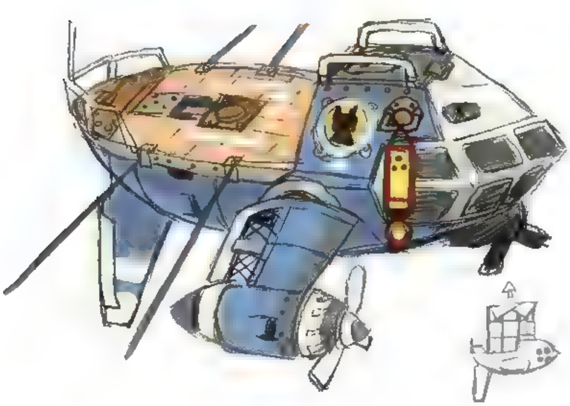
D 港や船の航空標識板デザイン | WAKA

E 初期イメージボードラフ | Inumaru

F 初期イメージボードラフ | Inumaru

G 初期イメージボードラフ | Inumaru

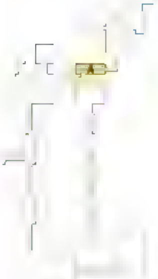
C



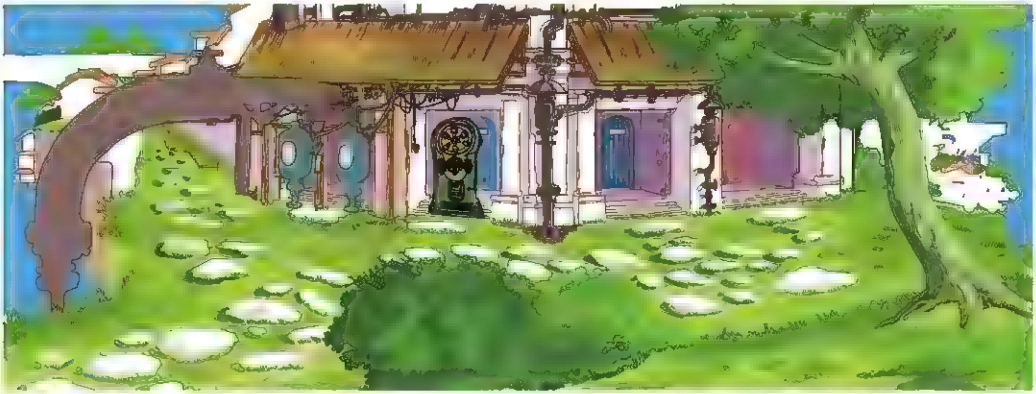
D

A

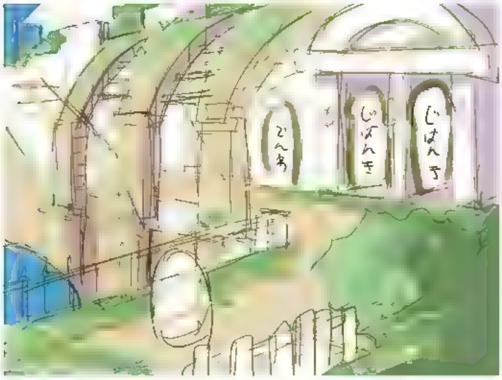
Airedale Map



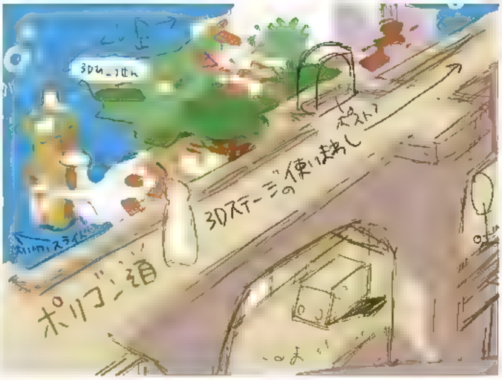
E



F



G



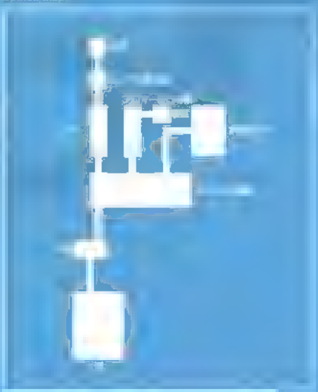
スピノー全景 | Inumaru, Yuko Matsuno

Spinon スピノー

Inhabitants

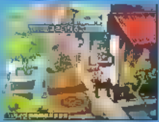
スピノーは気候が温暖なためか他の島に比べて涼しい格好の人が多い。

Spinon Map



水の都

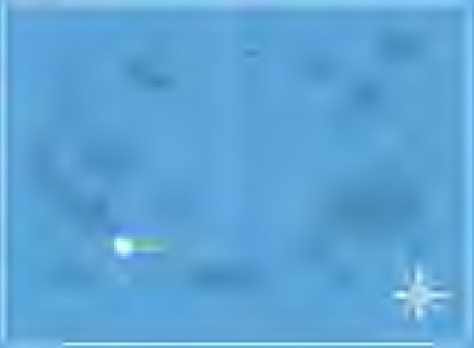
水の都と呼ばれるスピノーは美しい運河の流れと美しい街並のリゾート地として有名であり、外国からも多くの観光客が訪れる観光が主な産業となっている。そのため、スピノーは美化運動に力をいれている。
また、給水に訪れる船の寄港も多くにぎやかな都市である。街中で見かける巨大な傘を持つ植物には、水質を浄化する作用がある。

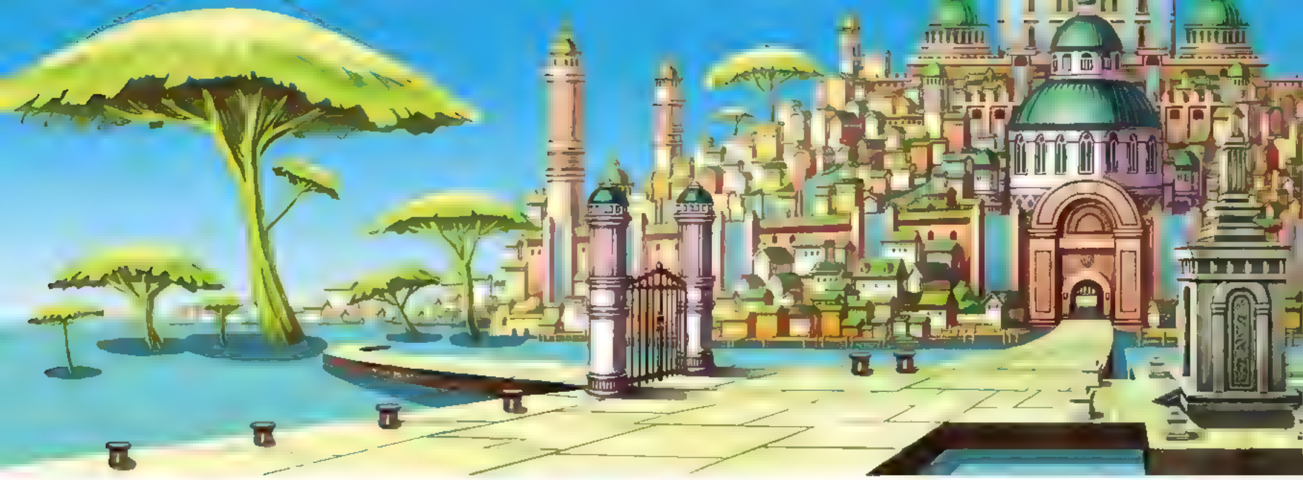


「スタードッグスカフェ」

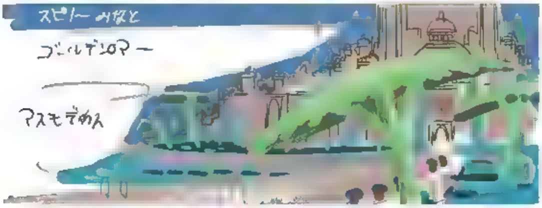
美しい町並みにある外資系チェーン店"スタードッグスカフェ"。あつあつのパイがおいしいと評判のこの店は、観光客にもスピノー住人にも愛されている。

World Map





A



D

- **A** スピノー港 | | Inumaru, Yuko Matsuno
- **B** スピノ　橋 | | Inumaru, Yuko Matsuno
- **C** スタードッグスカフェ | | Inumaru, Yuko Matsuno
- **D** スピノ　港初期イメージボ　ドラフ | | Inumaru
- **E** スピノー橋イメージボードラフ | | Inumaru
- **F** スピノーカフェイメージボードラフ | | Inumaru
- **G** スピノーマンホールデザイン | | Yuko Matsuno

B

G

E

F

C

A

A | アヴェルス通り | Inumaru, Yuko Matsuno

B | 水路イメージボードラフ | Inumaru

C | スピノー水路 | Yuko Matsuno

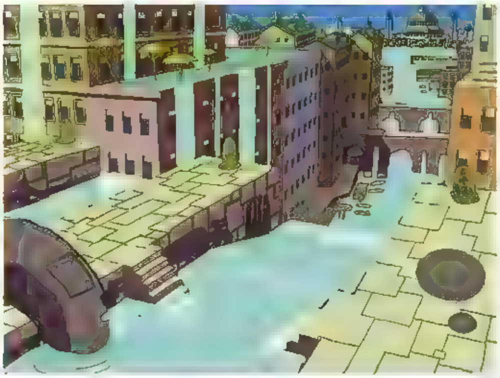
D | ゲーム中の初期デザイン素材 | Yuko Matsuno

E | スピノー水門初期イメージボードラフ | Inumaru

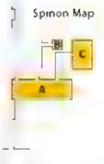
C

B

D



E



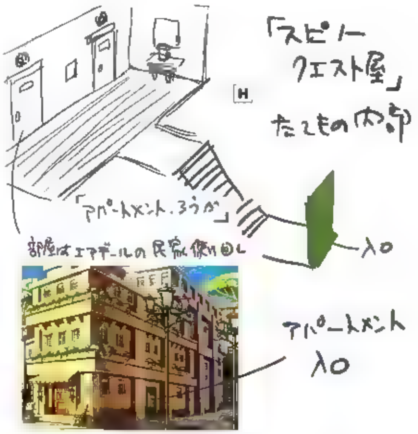
F

F | アヴェルス通り初期イメージボードラフ || Inumaru

G フロマージュの部屋イメージボードラフ || Mamesuke

H フロマージュの家入口イメージボードラフ || Inumaru

スピノーにあるフロマージュの部屋のデザインイメージ。室内には花が植えられていたり、水路があったりと、スピノーらしさも盛り込まれている。1人で住むには広いが、たくさんの仲間たちとお茶会なんて楽しんでいるのだろう。そんなフロマージュの雰囲気が表現された可愛らしい部屋として描かれている。



A

A スピノーゴンドラ乗り場

B スピノーの乗り物

| | Inumaru, Yuko Matsuno

C スピノー水門ラフ

| | Inumaru

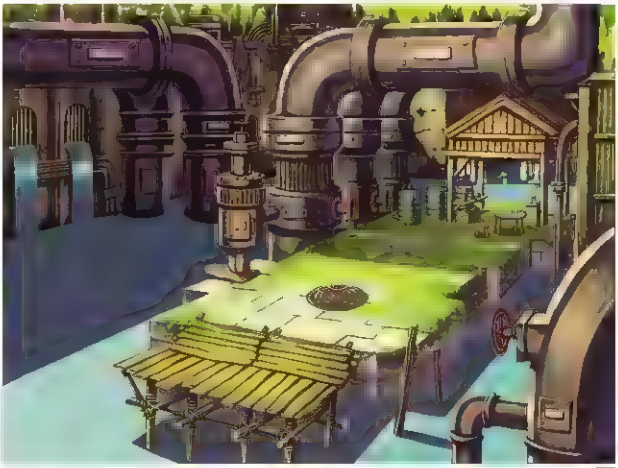
D スピノー水門

E | スピノー町長の家ラフ

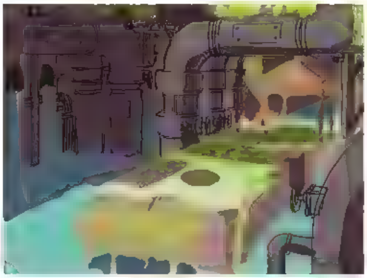
F | スピノー町長の家

| | Inumaru, Yuko Matsuno

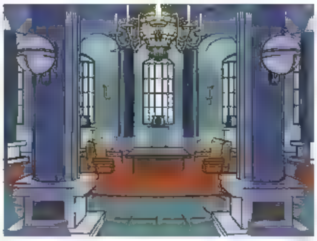
B



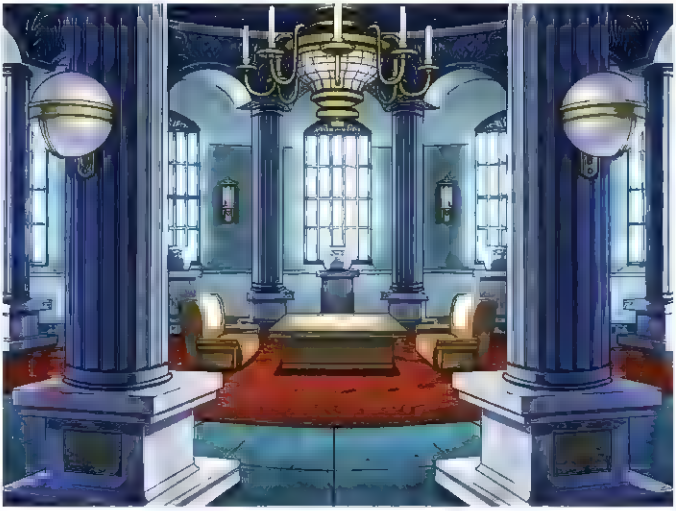
D



C



E



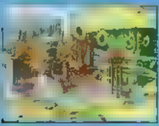
F

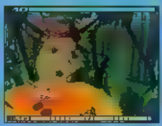
Sp non Map

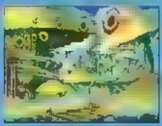
ビズラ全景 Inumaru, Yuko Matsuno

ビズラ

Vizsla







生活

ビズラの住宅はビズラ全体の至る所に生えている「キノコタンポポ」と呼ばれる大茎をくりぬいてその中に居住空間を作る。よって床は芝生のような草で覆われている。さらに、この居住空間からビズラの地下にある採蜜場へと続く出入り口がつながっているのが普通である。

産業

ビズラの人々はビズラに自生する植物「キノコタンポポ」が生み出す蜜を集め、その蜜を売って生計を立てている。ビズラの蜜産業は昔は大いに栄えたが、現在は「ムシ使い」の後継者不足で、蜜の採取が下火になり、過疎化が進んでいる。近年、蜜が肌の美容に良いという事で、ビズラの蜜の需要が上がってきている。

ムシ使い

ビズラの人々はムシを飼いならし、そのムシを使って「キノコタンポポ」の出す蜜を採取する。「ミツムシ」と呼ばれるムシは「キノコタンポポ」の出す蜜を巣に集め、それを特別な酵素で甘い蜜へと変える。ムシ使いたちは「キノコテントウ」と呼ばれる嗅覚の鋭いムシを使ってこの「ミツムシ」の巣を探し、そこから蜜を採取する。ムシを調教するためにはムシ笛が必要である。調教されたムシはヒトの命令を聞くようになる。ムシの中には「ヨウホウコガネ」のようにミツムシを襲う害虫などがおり、ムシ使いたちの頭を悩ませている。

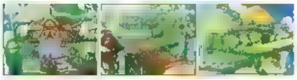
Inhabitants

ビズラは自然と暮らしが一体化した島。そこに住む人々も島の自然とうまく付き合いながら日々の生活を送っている。

Vizsla Map

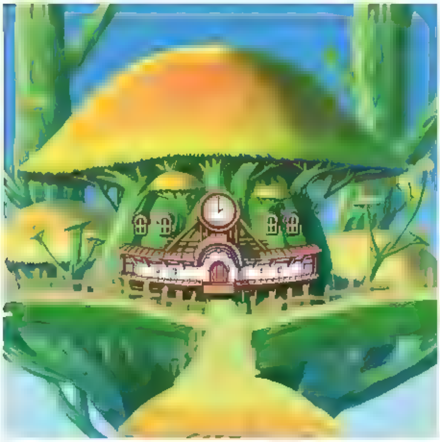
World Map

A | ビズラ港 | | Inumaru, Yuko Matsuno



実際のゲーム中では下図の背景素材にポリゴンで制作された橋などが組み合わせられ、奥行きのある画面が表現されている。

ビズラ港初期デザイン | | Inumaru, Yuko Matsuno



B | ビズラのクエスト屋前 | | Inumaru, Yuko Matsuno

C ダモンの家 Inumaru, Yuko Matsuno

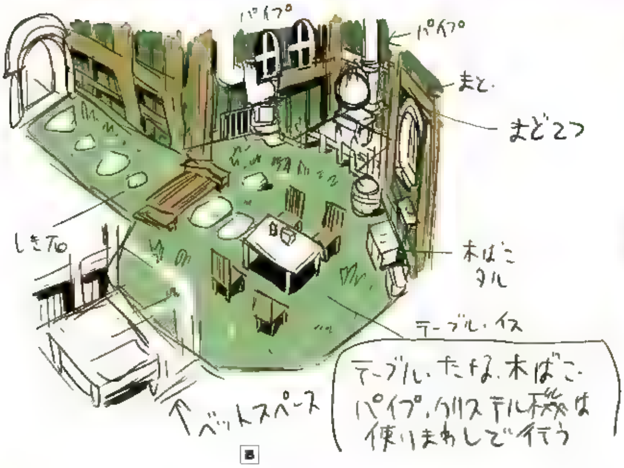
D | ビズラ村長の家の前 | | Inumaru, Yuko Matsuno

E うねり坂 | | Inumaru, Yuko Matsuno

ピズラ全景初期イメージボード | numaru

ピズラ町並み初期イメージボード | numaru

A



B

C

D

右ページに掲載された絵は、巨大な植物「キノコタンポポ」と「キノコテントウ」が飛び交うビズラの初期イメージボード。沢山の「キノコテントウ」が飛ぶ姿は少々異様だが、太陽の光が気持ちよく、青空が映える。

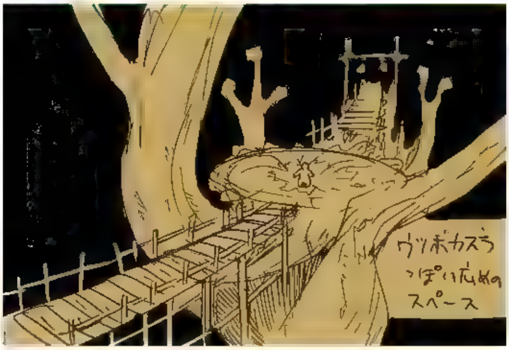
A | ビズラあまみつ通り | | Inumaru, Yuko Matsuno

B | ビズラ民家部屋設定 | | Inumaru

C | ビズラ民家外見設定 | | Inumaru

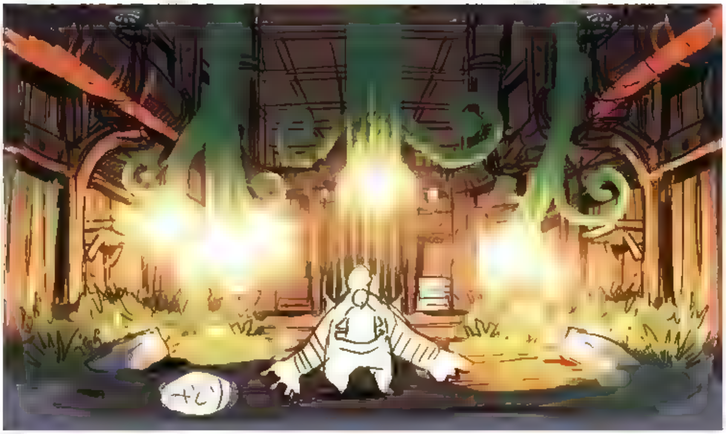
D | ビズラダンジョン入口設定 | | Inumaru

A



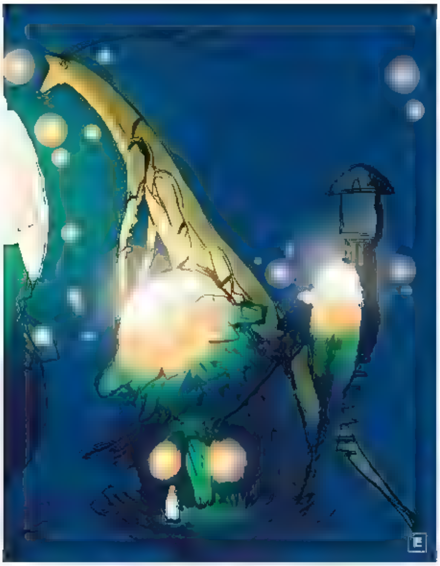
B

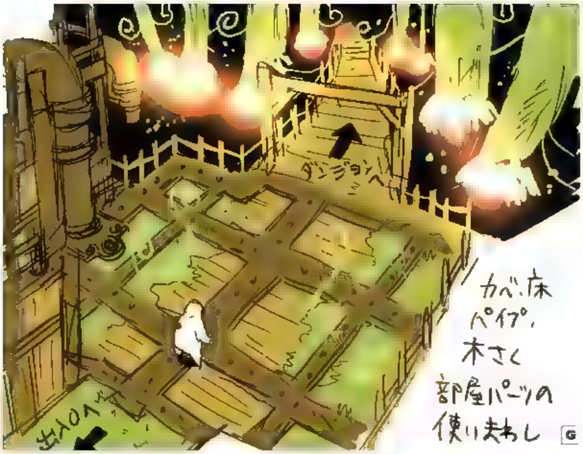
C

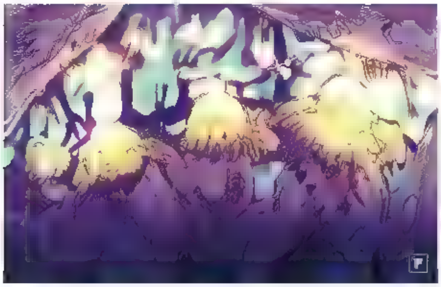


D

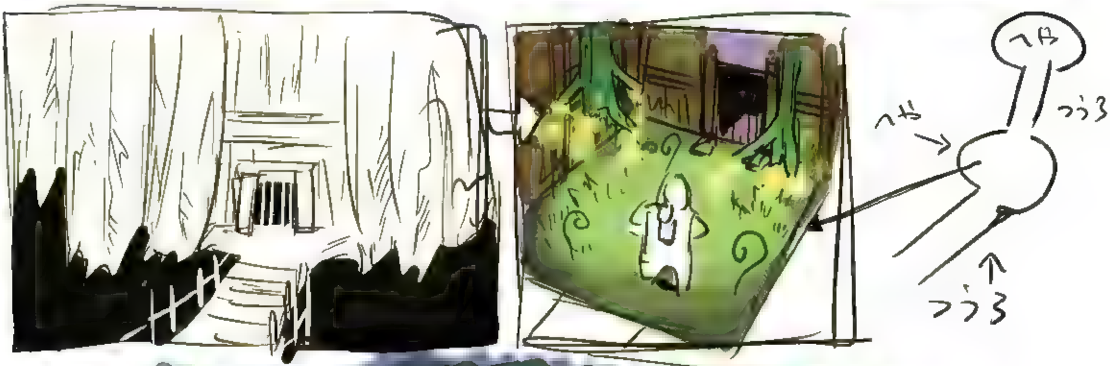
A | ビズラダンジョン内初期イメージボードラフ
B | ビズラダンジョン内おどりば設定
C ビズラダンジョン内通路設定
D | ビズラ初期ダンジョン内イメージボ -ドラフ
E | ビズラダンジョン内発光植物イメージラフ
F ビズラダンジョン内発光植物イメージ別案
G ビズラダンジョン内出入り口設定
H ビズラ初期ダンジョン内イメージラフ
I | ビズラダンジョン内構造イメージラフ
| I Inumaru

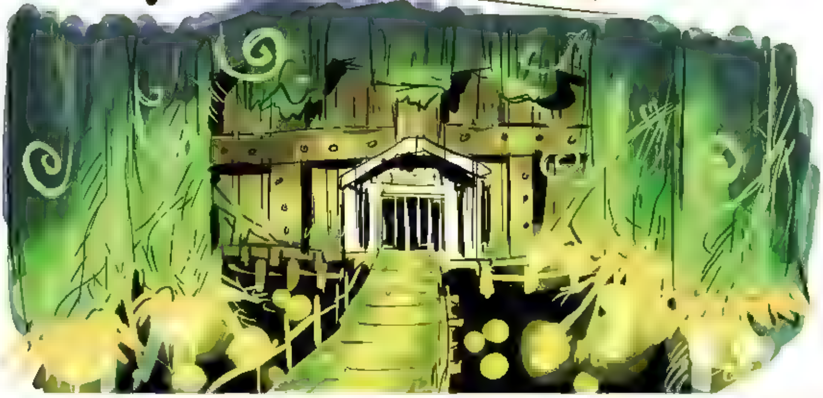



ダンジョンへ
出口へ
カベ,床
パイプ,
木さく
部屋パーツの
使いまわし
G



タンポポパーツ
はしパーツ
と中できれてる
はし
H


へや
へや
つうろ
つうろ



シェットランド全景 [illegible] Inumaru, Yuko Matsuno

Shetland シェットランド

採掘

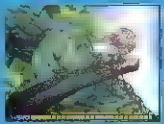
シェットランドでは島を削り、その中に眠っている鉱石を採掘することで産業を確立している。

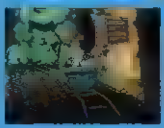
採掘に当たっては、島を「ドリル船」と呼ばれる巨大なドリルを装備した船で掘り進み、硬い岩盤は爆薬で破砕しながらトンネルを掘

産出

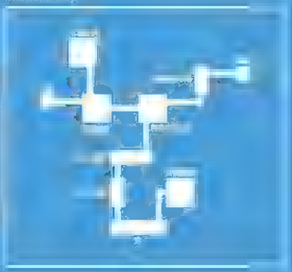
シェットランドでとれる鉱石は基本的に「鉄鉱石」であるが、まれに「輝鉱石」と呼ばれるレアメタルが発掘されることもあり、鉱員の誰もが巨大な「輝鉱石」を掘り当てることを夢見ている。

シェットランドの住人は、そのほとんどが採掘に関わっている。町は厳しい作業で鍛えられた屈強な鉱員で溢れている。





Shetland Map



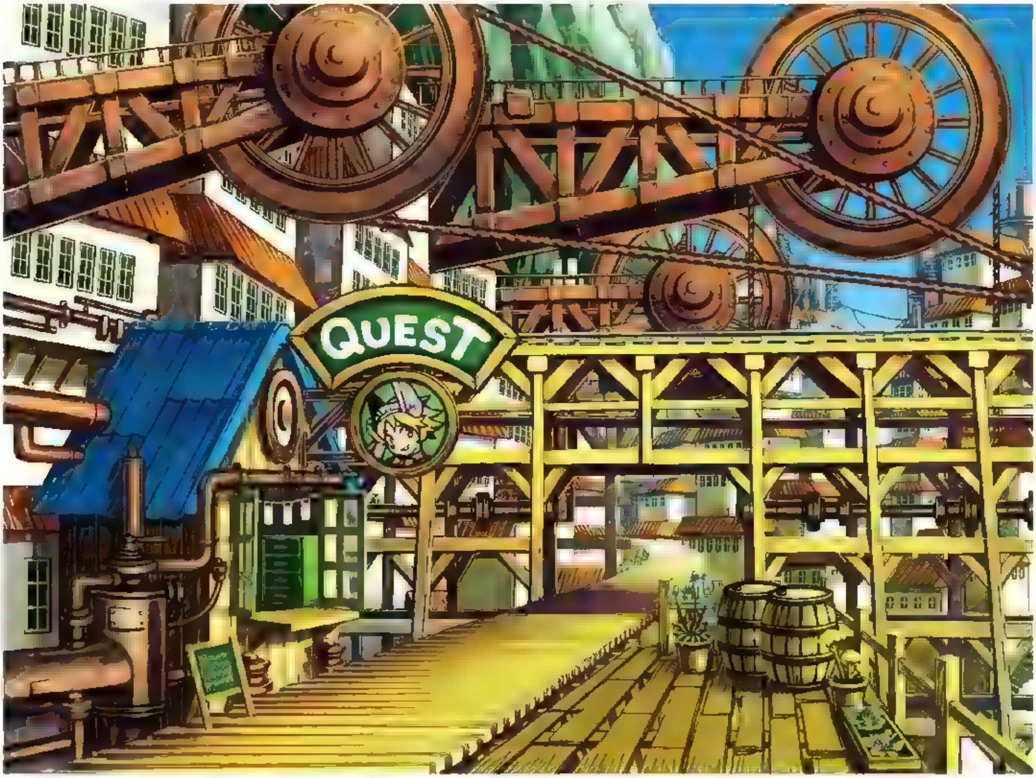
World Map

A シェットランド港 | numaru, Yuko Matsuno

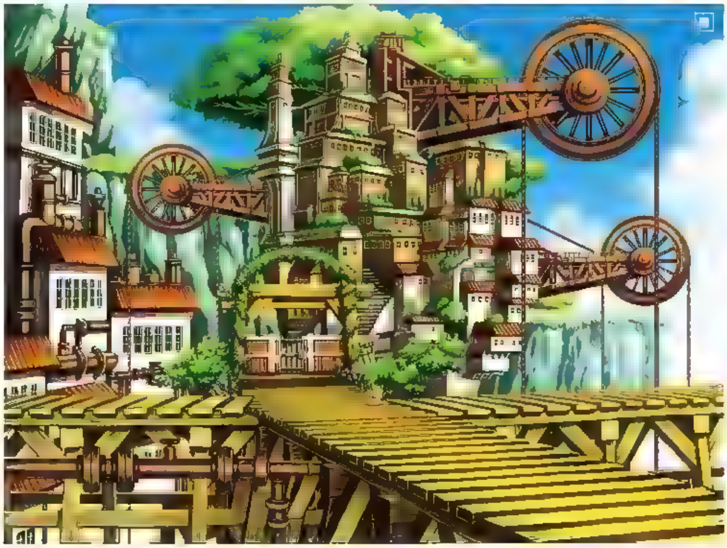
Shetland Map

C シェットランド港 初期デザイン | | Inumaru

D シェットランド列車デザイン | | Inumaru



B | シェットランドのクエスト屋前 | | Inumaru, Yuko Matsuno



A 決定稿に近いつるはし横丁

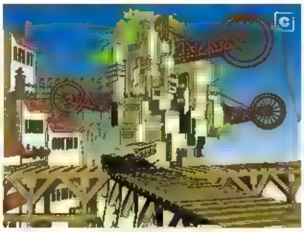
B シェットランド町長の家の前

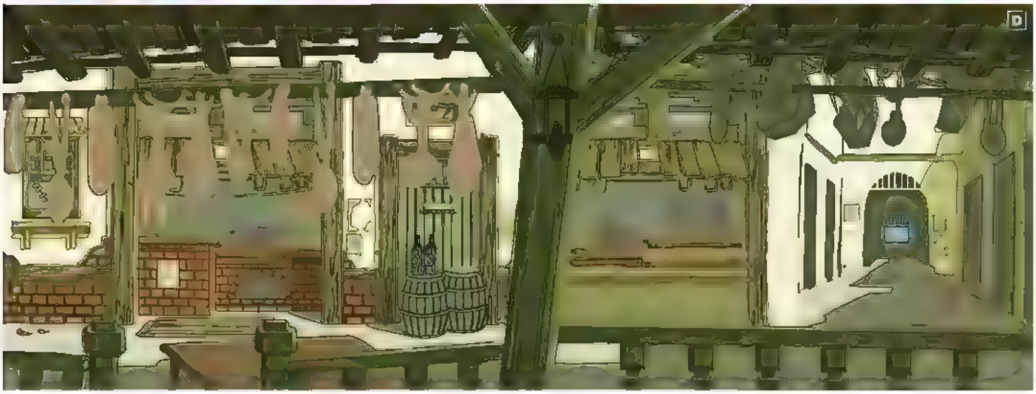
Inumaru, Yuko Matsuno

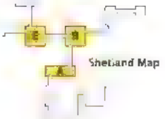
C シェットランド町長の家の前初期デザイン

D つるはし横丁初期イメージラフ

Inumaru



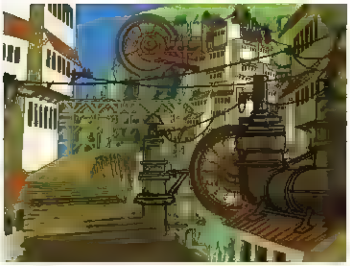




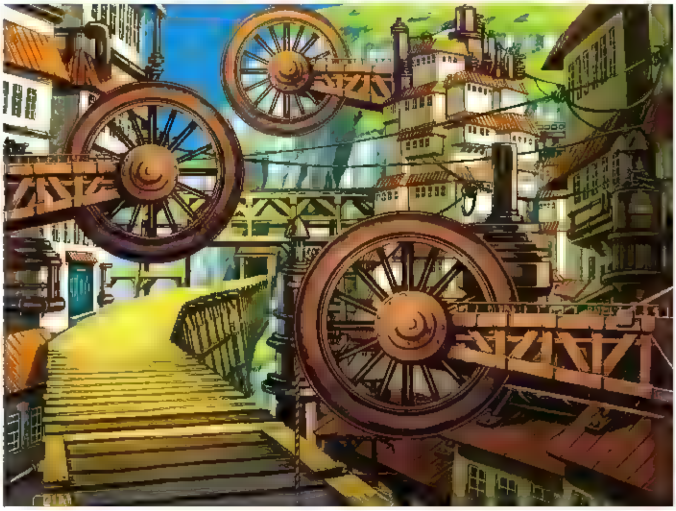
E 西坑道前 | | Inumaru, Yuko Matsuno

F 西坑道前初期デザイン | | Inumaru

G ドリル船初期デザイン | | Ryoichi Kubo



F



E

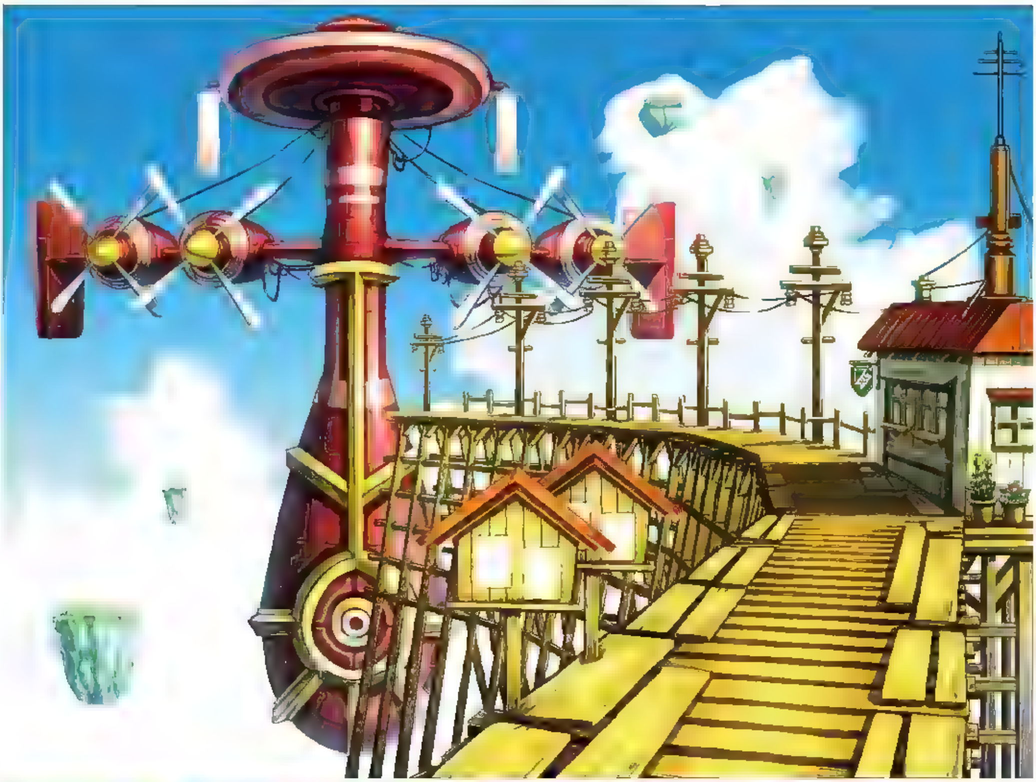
NAVIRE DE FORAGE

ドリル船

29.15m 9.25m 9.12m

鉱山で採掘用に使用されている飛行船。ドリル内部にドリルと連動して反転する錘りがあり、船体後部が回転しないようにバランスを取っている。

Askew Rear



A

B

シェットランド作業船乗り場の初期設定イメージボード。
当初ビズラは、この真っ赤な定期船でのみ行くことが可能の場所であった。
しかし、アスモデウスでも行けるようになったため、定期船は使用されず、
ドリル船乗り場となった。

A | シェットランド初期作業船乗り場

| | Inumaru, Yuko Matsuno

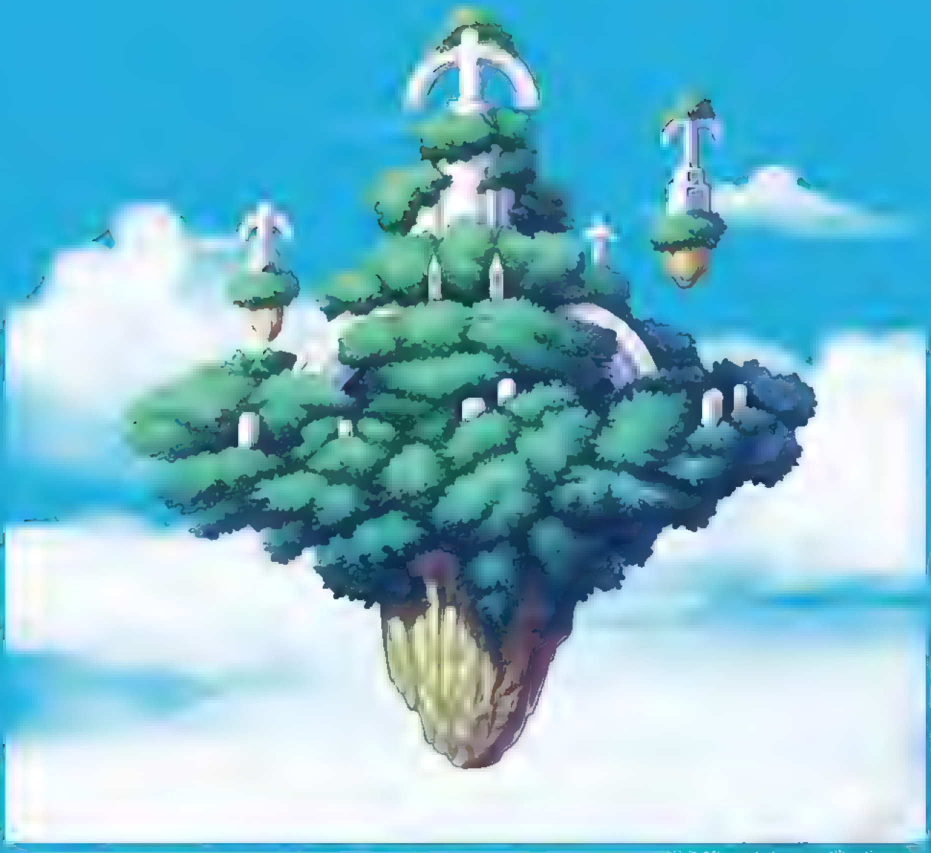
B | シェットランド初期作業船乗り場イメージラフ

| | Inumaru

C | シェットランド町長の家

| | Inumaru, Yuko Matsuno

C



サモエド全景 | Inumaru, Yuko Matsuno

Samoyede サモエド

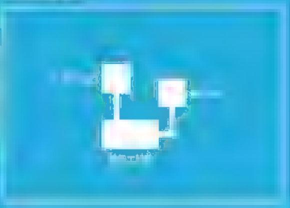
聖なる場所

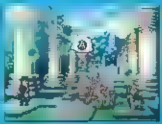
シェバルドで広く信仰されているアンジュ教の聖地。聖者の墓や信徒の墓標、さらに遺跡などが多数存在し、アンジュ教の信者が礼拝のために数多く訪れるものの、とても荘厳な雰囲気を保っている都市だ。都市の各所には、アンジュ教のイコンである羽が生えたような抽象的なオブジェが配置されている。

深部には、眠りの森と呼ばれる聖なる森がある。祭礼があるときだけ開かれる場所で、いつもは封印されている。

この聖なる森を守るためサモエドは島の自然を維持しており、他の都市より多くの木々が残っている。

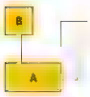
サモエドの住人たち。アンジュ教の聖地だけあって、アンジュ教徒の装いで生活する人々が多く見られる。





A

B



Samoyede Map

A サモエド港

B サモエド森入口

| | Inumaru, Yuko Matsuno

C サモエド森入口初期イメージボードラフ

D サモエド港初期イメージボードラフ

E サモエド港初期の建築物イメージラフ

F 総本山へ続く道の初期イメージラフ

G サモエドにある柱の設定画

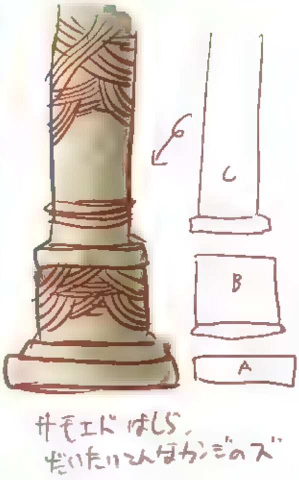
| Inumaru

C

D

E

F

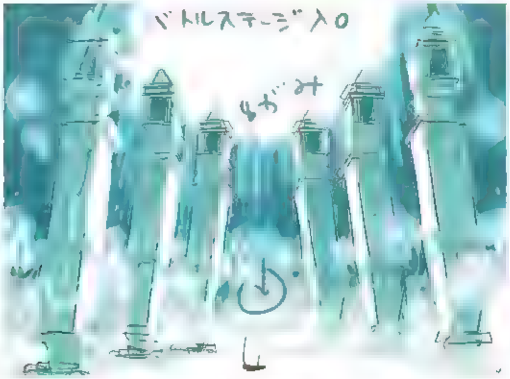


G

イコン初期デザイン || Inumaru

サモエド森初期ダンジョン入口イメージボードラフ || Inumaru

サモエド森初期ダンジョン内部イメージボードラフ || Inumaru



森の中のバトルステージ初期デザイン || Inumaru

サモエド森の中カラーイメージラフ || Inumaru

A 祭壇イメージボード

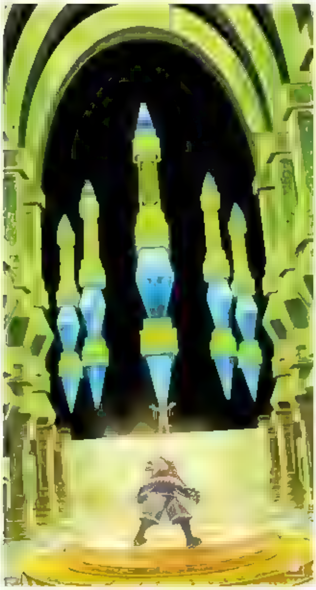
B オハシラの儀を行うシーンのゲーム中の素材

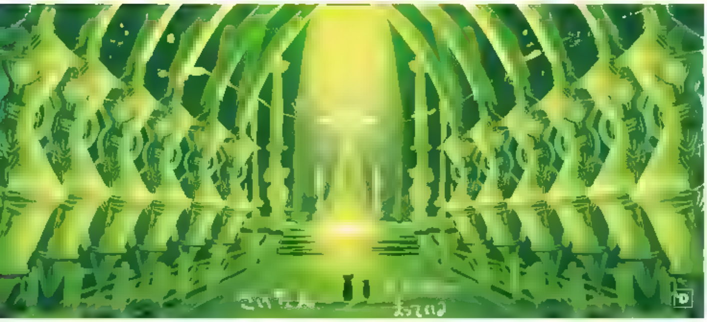
C 祭壇の構造設定画

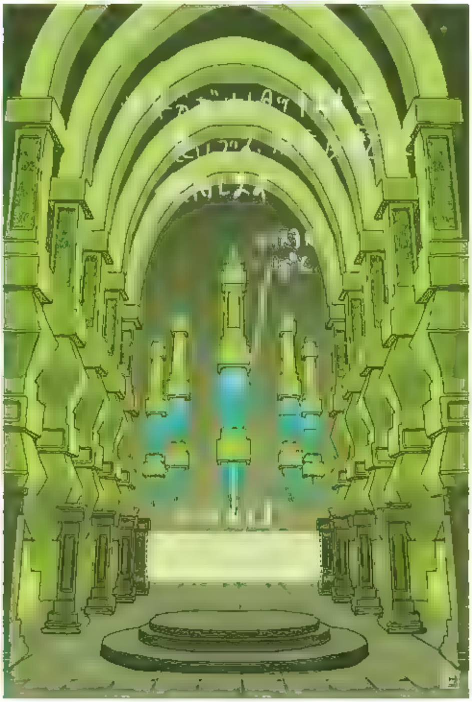
D 像が左右に並んだ祭壇初期デザイン

E 遺跡のような構造の祭壇初期デザイン

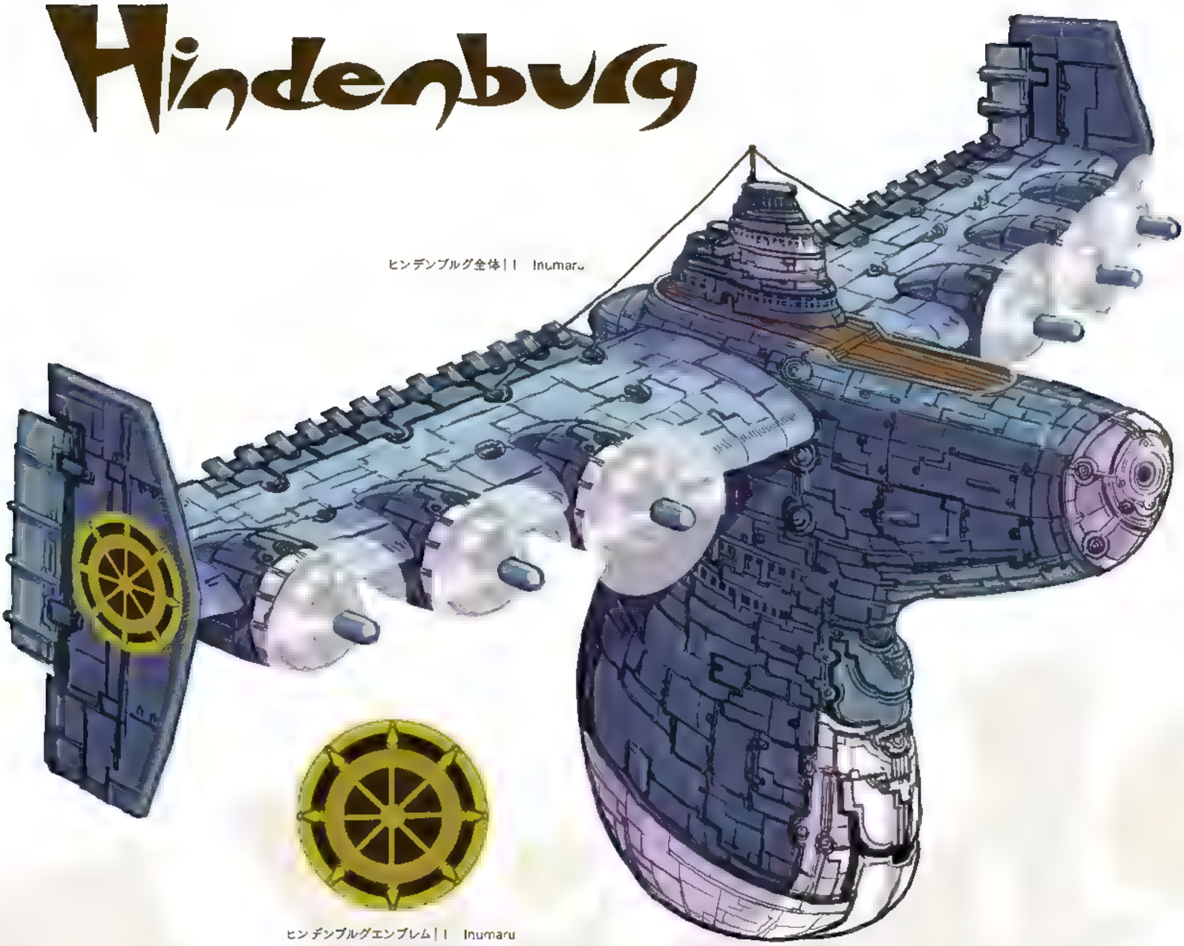
I I Inumaru





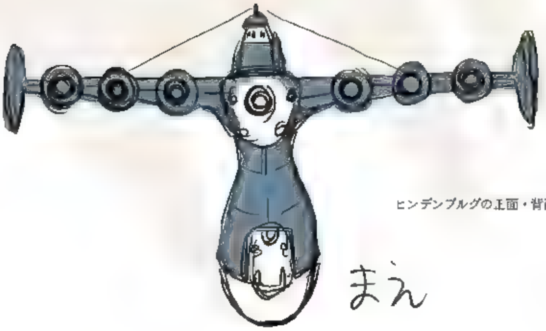


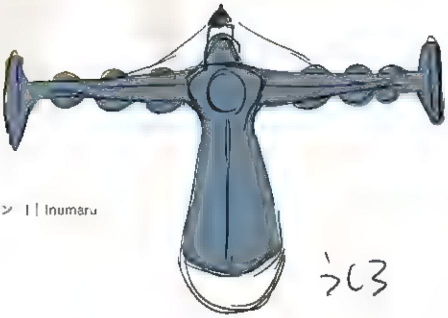
Hindenburg



ヒンデンブルグ全体 | | Inumaru

ヒンデンブルグエンブレム | | Inumaru





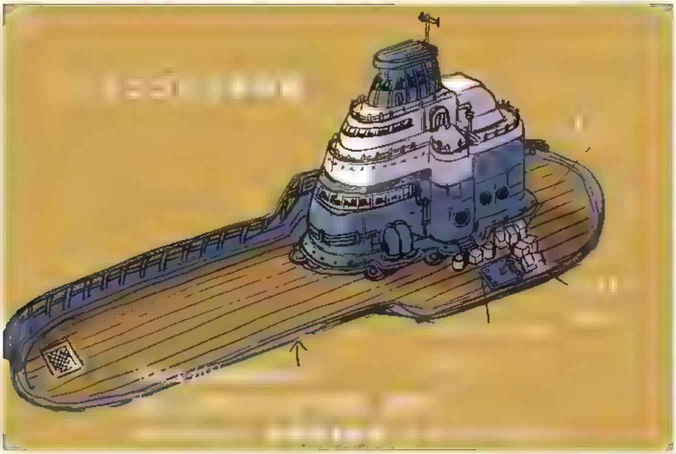
ヒンデンブルグの正面・背面のデザイン | | Inumaru

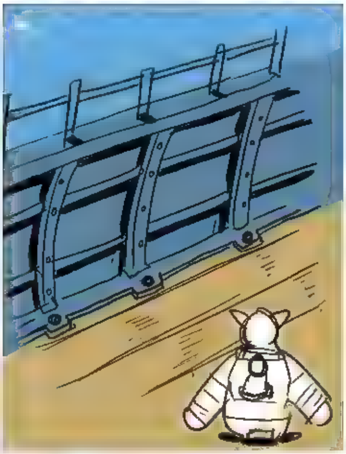
Transport | Hindenburg

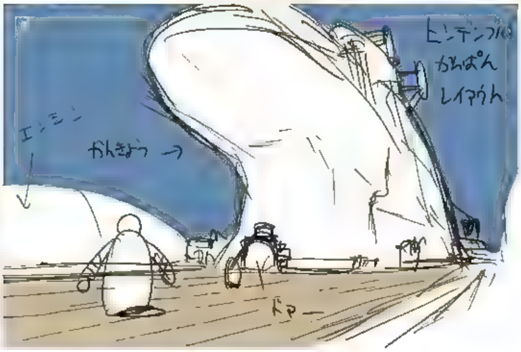
ヒンデンブルグ

全長 50m　全幅 130m　全高 90m

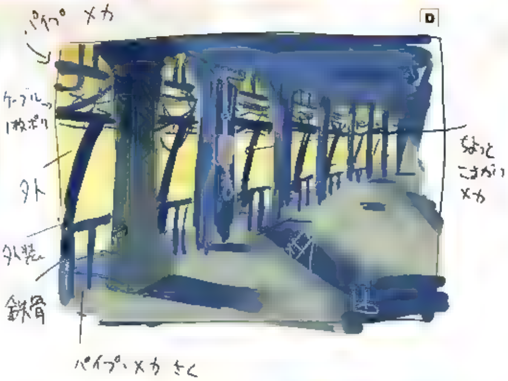
シェパルドでは一般的に普及しているタイプの大型の輸送船。
一見特に変わったところは見られないが、実はクーバースのダミー会社が所有している輸送船。
船体下部の大きな貨物室に大量の物資を積み込めるうえ、特殊なトビラで守られた保管室も備えている。
秘密裏に荷物を運ぶ時に使用されることが多く、乗務員たちも厳重に警護するよう言い渡されている。

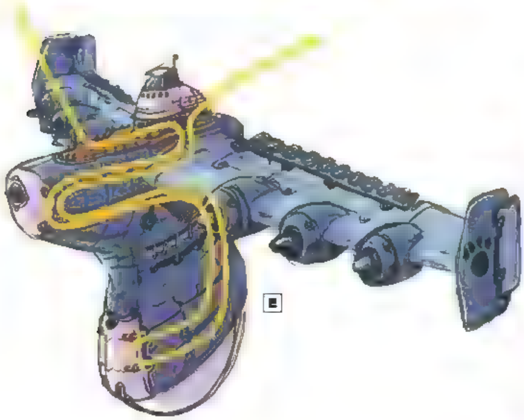






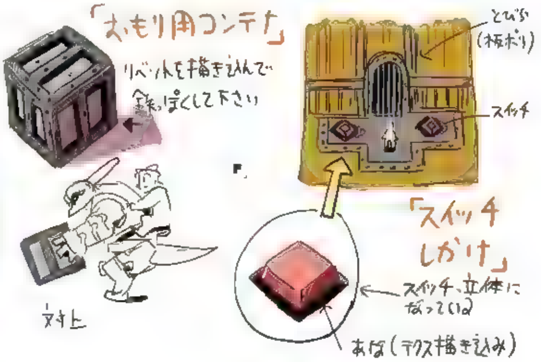
D





E

F



A ヒンデンブルグ甲板設定

B ヒンデンブルグ内部設定

C ヒンデンブルグ甲板初期イメージボードラフ

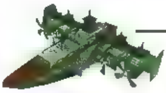
D ヒンデンブルグ内初期イメージボードラフ

E ヒンデンブルグ内侵入経路イメージラフ

F スイッチギミック設定画

I I Inumaru

PATROUILLEUR　Œil de bœuf



ブルズアイ (クーパース護衛艦)

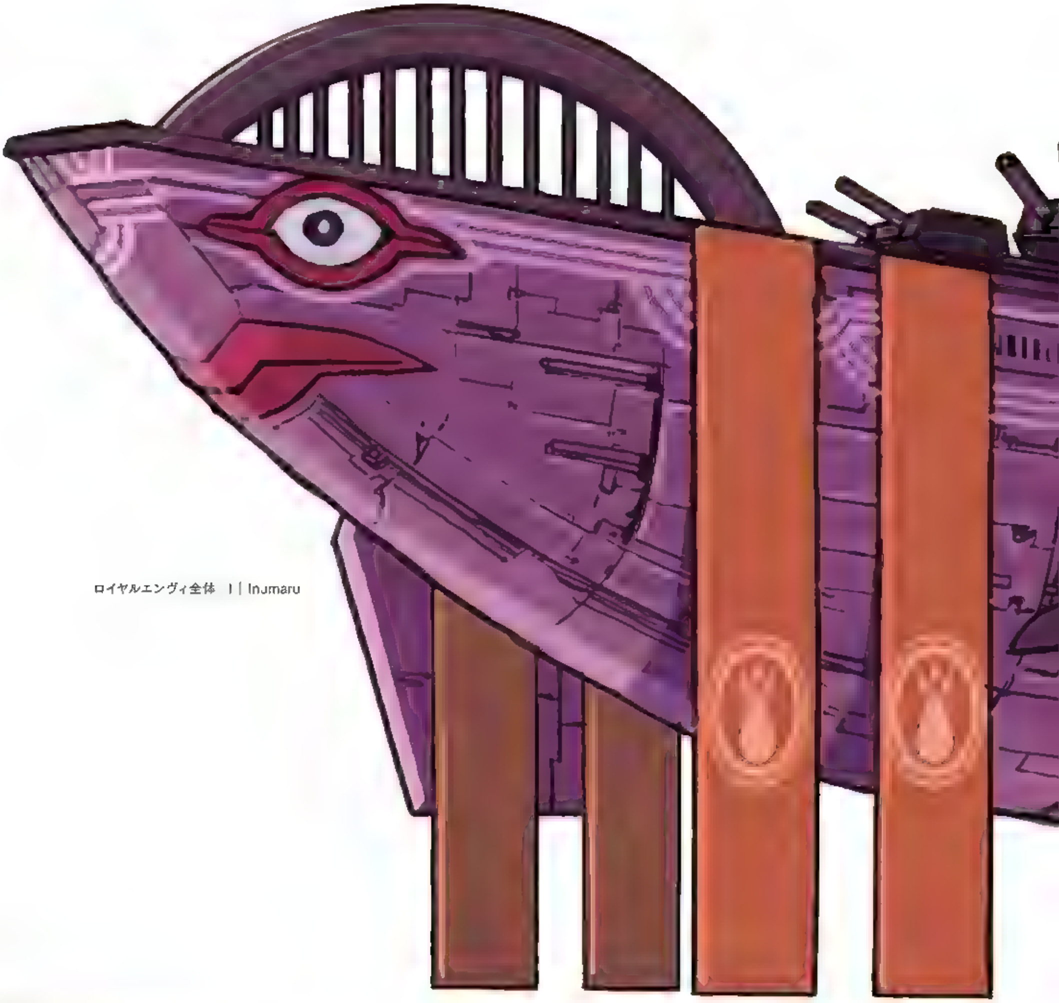
90m　78m　35m

Rear

クーパースが所有する戦艦の1つで、ロイヤルエンヴィとほぼ同じクラスの戦艦。艦長はガレット。
ロイヤルエンヴィに施されているオペラの趣味による装飾を除けばほぼ同じ形だとわかる。クーパースでは、このクラスの戦艦を全部で3艘所有している。

SD

Royal Envy



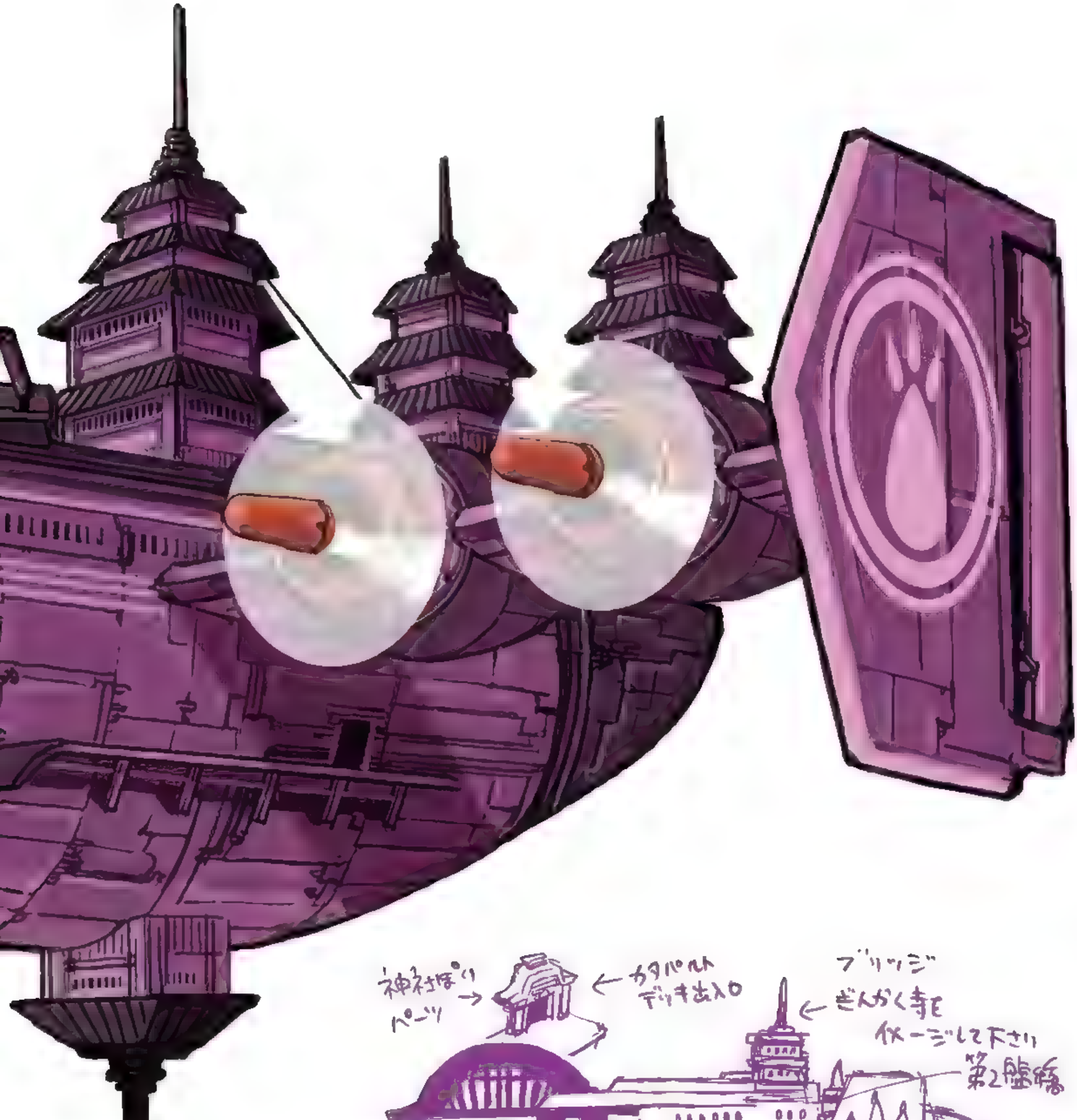
ロイヤルエンヴィ全体 | | Inumaru

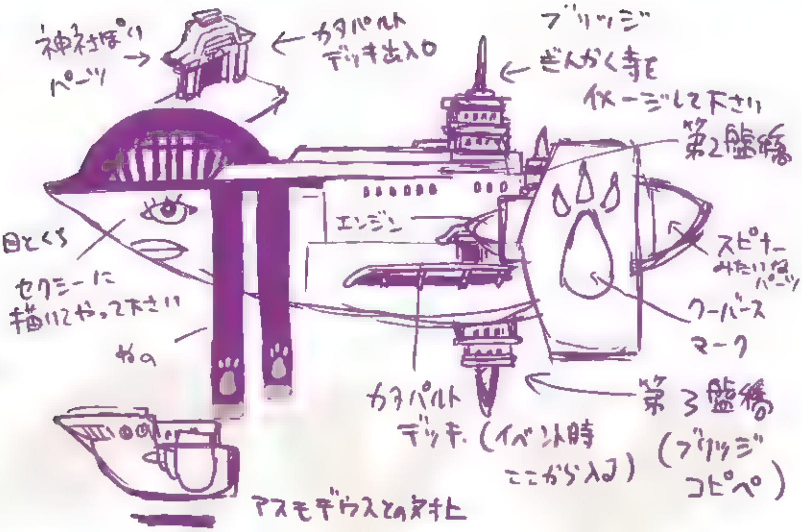
CUIRASSE | Royal Envy

ロイヤルエンヴィ

90m 78m 35m

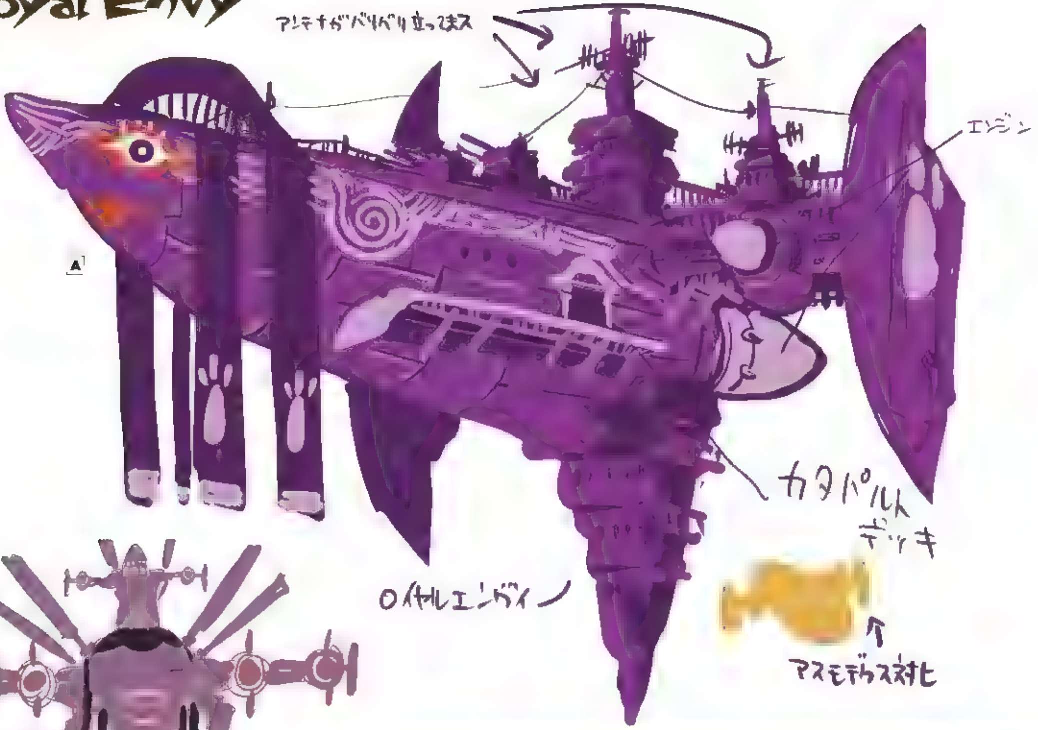
クーパースが所有する戦艦の１つで、特務室が運用する機体。特務室室長であるオペラが艦長を務める。基本的な構造は他のクーパース艦と同じだが、紫色のカラーリングや、艦首部分の垂れ幕、顔のようなペイントはオペラの趣味。彼女が職権乱用してド派手な外装になっている。船内もオペラの趣味が反映されており、なんとダンスホールまで作られている。





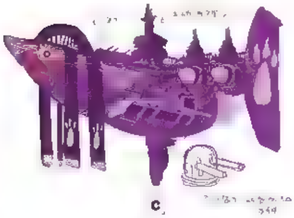
ロイヤルエンヴィデザイン設定 | Inumaru

Royal Envy

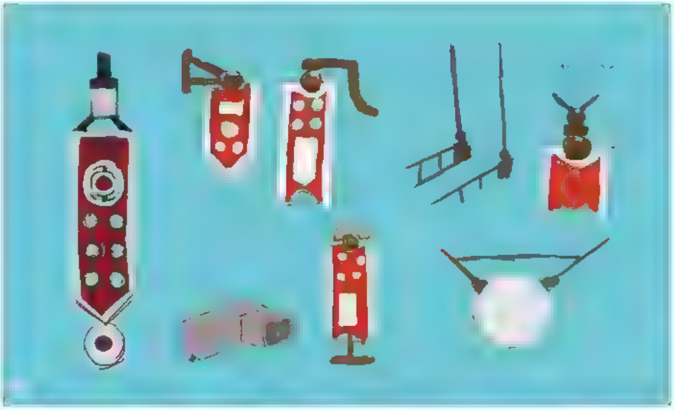


A

B



C



A | ロイヤルエンヴィデザインパターン

B | ロイヤルエンヴィ正面初期デザイン

C | 大砲か装備された初期デザイン

| Inumaru

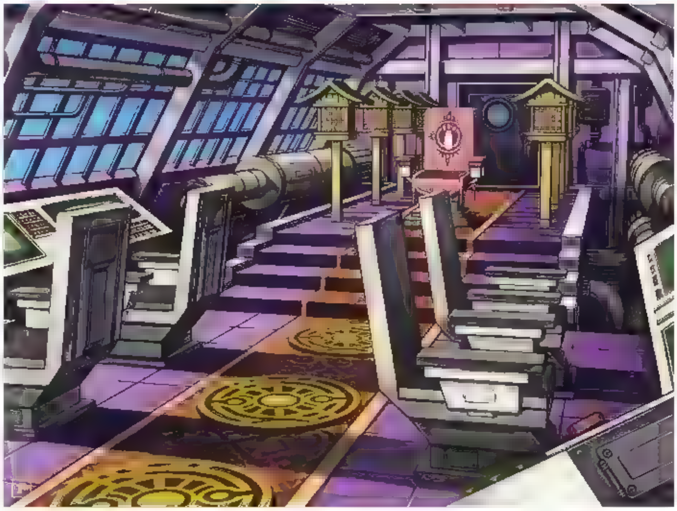
D | 装飾デザインラフ | 1 WAKA

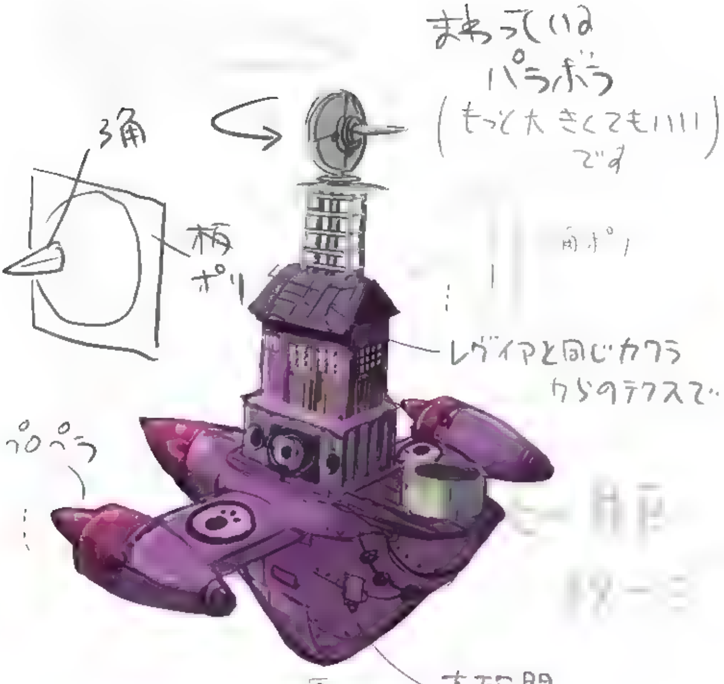
E | ブリッジ初期イメージラフ | | Inumaru

F | ロイヤルエンヴィのブリッジ

| | Inumaru, Yuko Matsuno

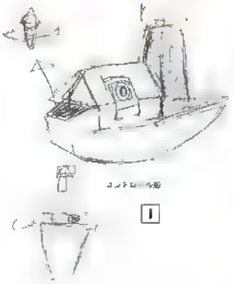
E



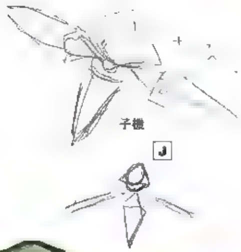


G

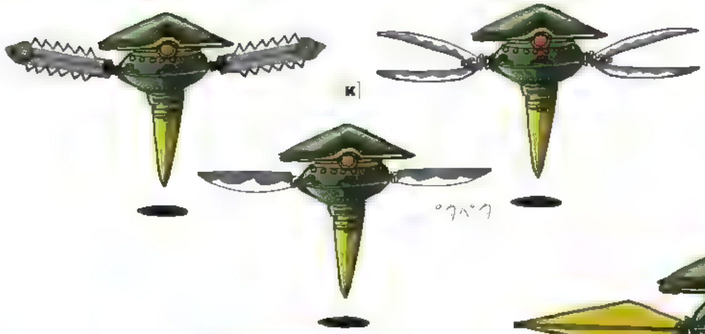
H



I

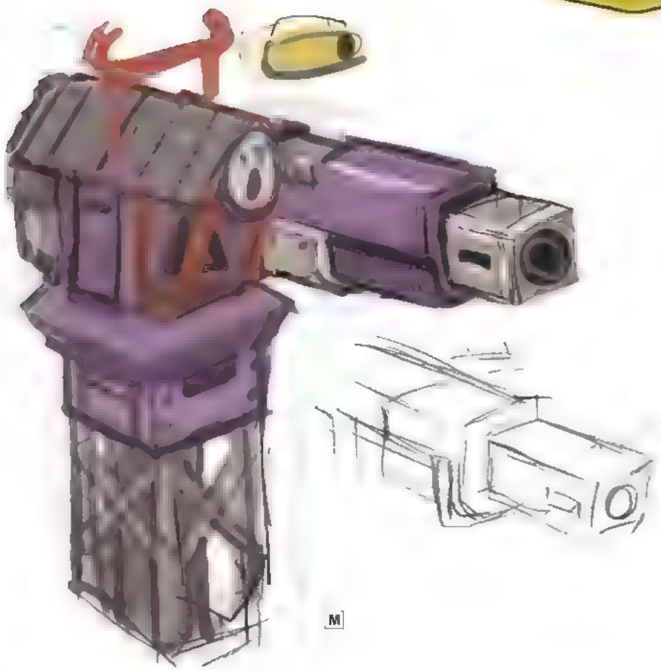


J



K

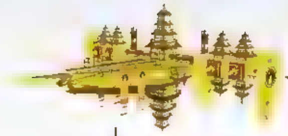
L



M

SD
ロイヤルエンヴィ

G コントロール船全身デザイン原案
H コントロール船カラーバリエーション
I コントロール船初期デザインラフ
J 偵察機・子機初期デザインラフ
K 偵察機・子機デザインパターン
L 偵察機・子機デザイン原案
　WAKA, Inumaru
M 艦内大砲デザイン
　WAKA

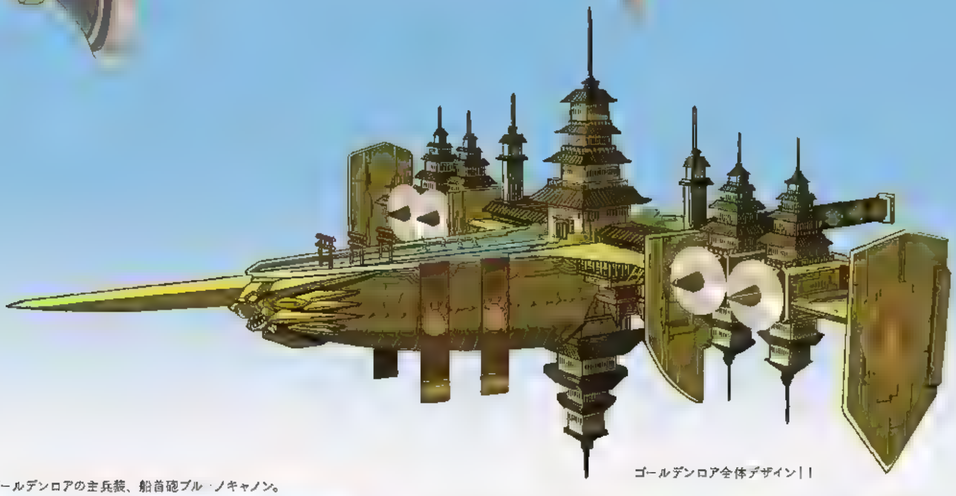


CUIRASSE | Golden Roar

ゴールデンロア

270m　236m　160m

ク バ スの旗艦で、本拠地。
ハンタ ギルドでもこのクラスの戦艦を所持 ているのはク バ スのみ。
艦体中心部分がカタナのような形になっていたり、艦橋の五重塔のような形状、鳥居など、ニボン国をイメ ジしたデザインがちりばめられている。ちなみに、ク バ スの装備、メカに用いられるニポン国のイメ ジはブル ノの趣味である。



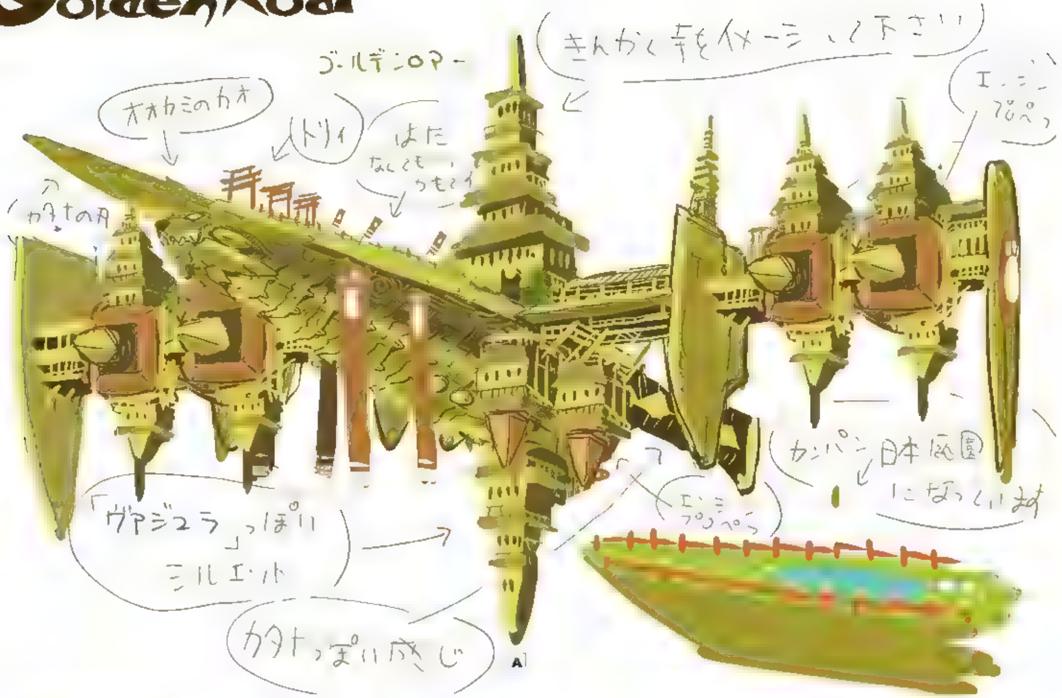
ゴールデンロア全体デザイン||

ゴールデンロアの主兵装、船首砲ブルーノキャノン。
単体での火力は、シェパルド軍の戦艦主砲のそれを遥かに凌駕する。

船首開口イメージ || Inumaru

大砲発射イメージ || Inumaru

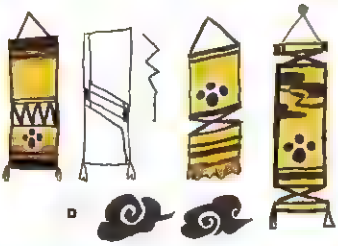
GoldenRoar



A

B

C



D

A | ゴールデンロア設定

B | ゴールデンロア初期デザイン

C | クーパースエンブレムデザイン

| | Inumaru

D | 装飾デザインラフ

| | Mamesuke

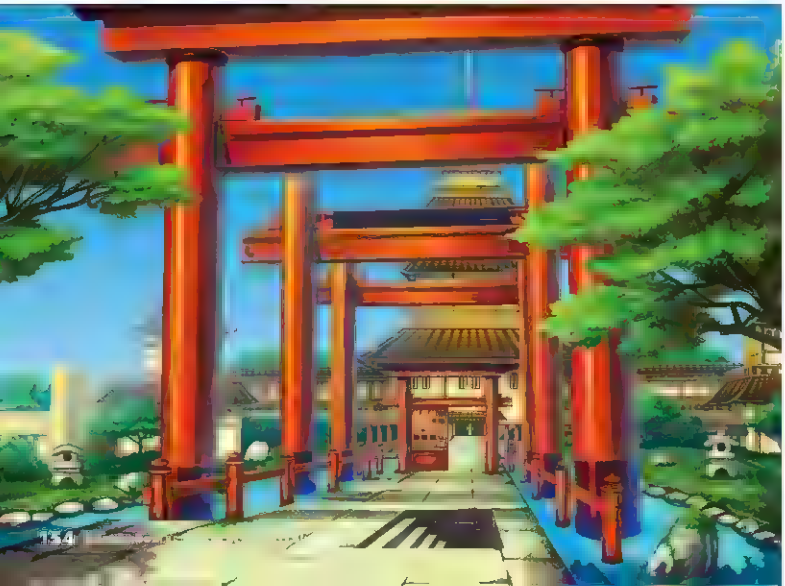
E | ゴールデンロア甲板

F | 甲板イメージラフ

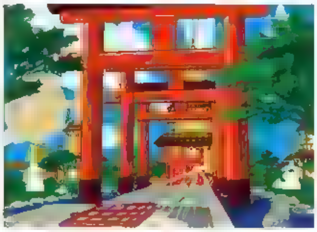
G | エンブレムの入った鳥居がある初期デザイン

| | Inumaru, Yuko Matsuno

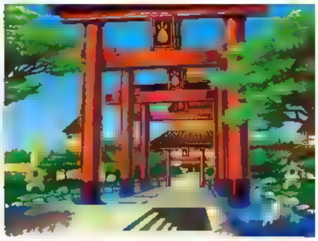
E



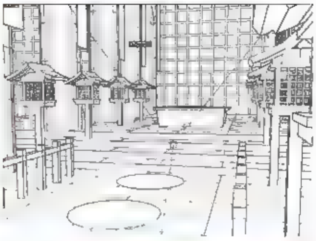
F



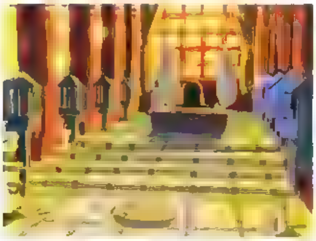
G



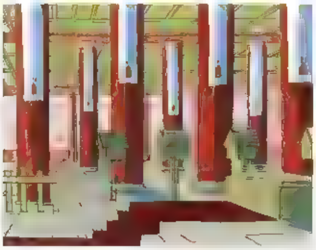
H



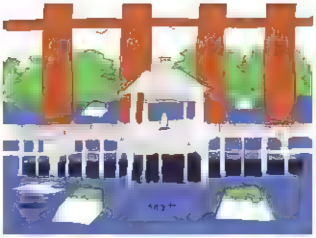
I



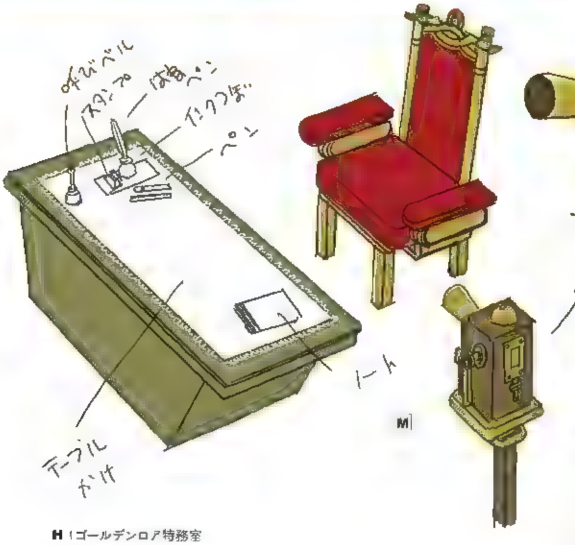
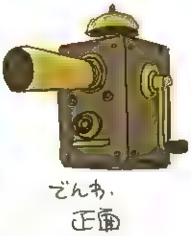
J



K



L

M

ゴールデンロア執務室の小物デザイン。赤と金の色味で統一され、執務室のカラーと合わせている。ブルーノが執務室で仕事をする様子がイメージされる。

H ゴールデンロア執務室
I Inumaru, Yuko Matsuno

I ゴールデンロア執務室線画

J ゴールデンロア執務室イメージラフ

K ゴールデンロア執務室初期デザイン

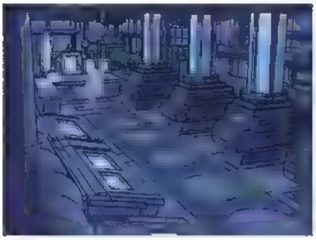
L 池の上に構成された執務室イメージラフ

M ブルーノの机周辺の小物デザイン

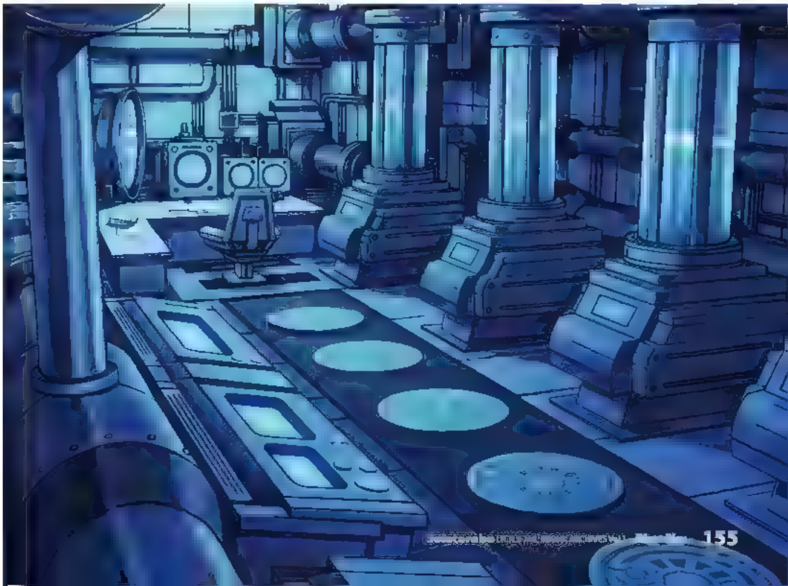
N ゴールデンロア研究所初期デザイン
I Inumaru

O ゴールデンロア研究所
I Inumaru, Yuko Matsuno

N



O



Ending-Illustrations

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

Credits

Staff

Executive Producer
Shin Unozawa

Chief Producer
Tomoaki Imanishi
Yusuke Sasaki

Screenplay by
Yasuhiro Noguchi

Character Design Supervisor
Nobuteru Yuki

Executive Director
Hiroshi Matsuyama

Game Designer
Takayuki Isobe
Yasuhiro Noguchi
Hisashi Natsumura

Programmer
Shinji Soyano
Kazuhiko Hagihara
Takahiro Katagiri
Kosuke Komiya
Shunsuke Maeta
Miyuki Miyazaki

Characters & Crowds Designer
Takayuki Isobe

Art Director
Hirotada Okabe

Mechanical Illustration
Yoshitaka Taniguchi

Visual Artist
Ryoichi Kubo
Shingo Koyama
Hideki Kumamoto
Kotaro Mitoma
Yoshikazu Okada
Yukie Kaneyama
Miki Fujimoto
Yuko Matsuno
Ryuji Tominaga

Art Coordinator
Tatsuya Arimitsu
Kazuhide Miyata
Takahiro Koga
Daisuke Hashisako
Mai Takano
Tsubasa Kuwako
Tomoko Karakawa
Shinichi Ikeda
Shinya Norimura
Akari Kawaji
Kyohei Otakara
Yuki Tamura

Character Usage in Cooperation with
Fukuoka Prefecture

Animation Created by
MADHOUSE LTD.

Original Score Composed by
Chikayo Fukuda

Sound Designer
Norikatsu Fukuda

Re-Recording Mixer
Seizo Nakata

Post Production Sound Services
HALF H・P STUDIO Co., Ltd.

Localization Coordinator
Eddie Nagura
Shoko Doi

QA Lead
Masashi Aoyama

Associate Director
Shingo Koyama

Associate Producer
Ryo Mito
Tomoko Hiroki

Unit Production Manager
Momoko Suzuki

Developed by
CyberConnect2 Co., Ltd.

Producer
Rio Nakata

Presented by
NAMCO BANDAI Games Inc.

Director
Takayuki Isobe

Special-Illustrations

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

WORKFLOW OF WAKA

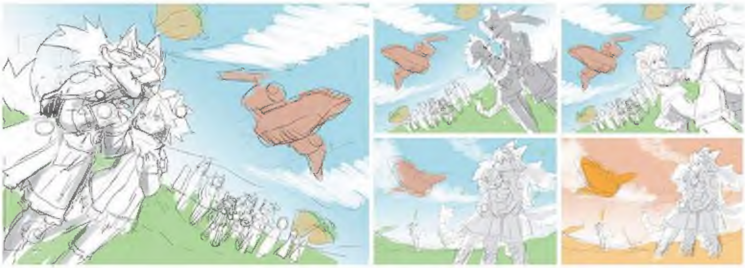
SOLATOROBO -SPECIAL ILLUSTRATIONS-

本誌のための描き下ろしイラストの制作過程をご紹介！今回はゲーム本編のその後のレッド・エル・ショコラの一場面を描いた。そのレイアウトのラフ案から完成までの様子を追ってみよう。

WAKA Profile
サイバーコネクトツーのゲームデザインマネージャー。『Solatorobo それからCODAへ』ではディレクター・デザイン原案を担当。

STEP 1 ラフ制作

鉛筆による手描きラフから制作開始。頭の中のイメージを描き起こしていく。ポーズや背景の様子などいくつものパターンを考えながらイメージを固めていく。青空か夕暮れかでイメージが大きく変わる。



STEP 2 レイアウト調整

夕暮れパターンで進行。細かなレイアウトを調整しながら着彩が進む。背景はショコラとアスモデウスのみでシンプルに。

STEP 3 着彩・描き込み

丁寧に線画を決めながら着彩が進んでいく。夕暮れの哀愁漂う雰囲気が出てきた。

STEP 4 陰影効果

陰影を付けて草原の壮大な雰囲気が増した。着々と描き込みを進める。

STEP 5 画面効果

全体の色味を調整しつつ木の葉などを描き込み、さわやかな風が流れる空間を演出。

STEP 6 青空に変更、細部の描き込み

完成まであと一歩まで来たところで、**本誌のテーマが「Blue Sky」に正式決定!! 急きょ青空にイメージを再調整！**
夕暮れは幻のバージョンとなってしまった……。

FINISH 完成

全体の色味を再調整。さらに詳細を描き込む。
爽快な青空のイラストが仕上がった。

暴走したラーレスは消えました
Et c'est ainsi que le Lares disparut.

そして――
Cependant...

わたしたちに おとずれた平和な時間は……
la période de paix et de joie quis'ensuivit...

ほんのすこしだけ あたえられた ひとときのまぼろし――
n'était qu'une douce et brèveillusion.

「Solatorobo　それからCODAへ」完全設定資料集 電子版 Vol.1-1 -Blue Sky-

2011 年 11 月 1 日 初版発行
2018 年 8 月 30 日 電子版発行

発行所・発売元
株式会社サイバーコネクトツー

完全監修
松山　洋

編集・デザイン
サイバーコネクトツー デザイン室
三好　誠
金山 志絵

編集協力
サイバーコネクトツー スタッフ一同

監修協力
株式会社バンダイナムコエンターテインメント

印刷・製本
株式会社ミドリ印刷

⚠ デジタル版に関するご注意
本データに掲載されております情報につきましては紙版発刊当時のものとなります。
現在の内容・状況などとは異なる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

本書は著作権法上の保護を受けています。
本書の一部あるいは全部について、いかなる方法においても
無断で複写・複製及び転売行為を堅く禁じます。

本書についてのお問い合わせ先
ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合
がございます。
また、本書の内容以外に関するご質問には一切お答えできま
せんので、あらかじめご了承ください。

株式会社サイバーコネクトツー　CC2STORE
〒812-0011 福岡県福岡市博多区博多駅前 1-5-1
TEL : 092-483-5848
受付時間 : 月曜日から金曜日　10 : 00~17 : 00
※祝日・夏期休暇・年末年始を除く
E-mail : cc2store_info@cc2.co.jp
URL : http://www.cc2.co.jp/

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

LITTLE TAIL BRONX
Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES
電子版 Vol.1-1 - BlueSky -
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.